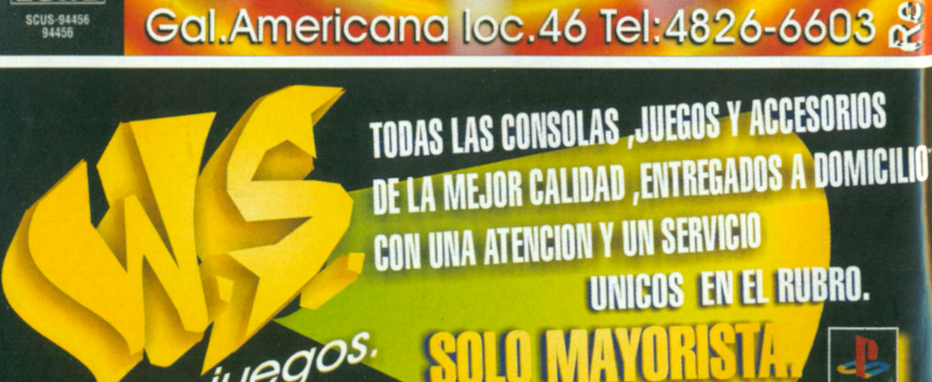

NINTENDO 64 • PLAYSTATION • DREAMCAST
NUMERO ESPECIAL
64 PAGINAS
NEXT LEVEL
EXTRA
VIDEOJUEGOS DE ULTIMA GENERACION
JUNIO 2000
¡Exclusivo! ¡La solución completa de la nueva aventura de Dan Fortesque!
MEDIEVIL II
POKÉMON STADIUM
¡Convertite en maestro Pokémon con esta sensacional guía estratégica!
FINAL FANTASY VII
¡A pedido de los lectores: la solución completa y todos los secretos para PlayStation y PC!
Los mejores trucos para:
NBA Shootout 2000, Nascar Rumble, Battle Tank, Rayman, GTA 2, Rainbow Six, MDK 2, Racer y más!
EDITORIAL POWER PLAY
ARGENTINA
$ 2.90
ISSN 1514-9854
00004
9 771514 985008
¡Y UN POSTER DOBLE DE FEAR EFFECT Y TOMB RAIDER!



PlayStation
NTSC U/C
PlayStation
EVERYONE
E
CONTENT RATED BY
ESRB
SCUS-94456
94456



W.S.
Video juegos.
TODAS LAS CONSOLAS ,JUEGOS Y ACCESORIOS
DE LA MEJOR CALIDAD ,ENTREGADOS A DOMICILIO
CON UNA ATENCION Y UN SERVICIO
UNICOS EN EL RUBRO.
SOLO MAYORISTA.
PlayStation
GAME BOY COLOR
ENTREGAS A TODO EL PAIS
Araoz 815 7° Piso Tel:011-1540225416
Contestador Mensajes tel:011-4899-1779





SEGA



Index

índice

Soluciones

Nota del Editor

¡Hola! ¡Aquí estamos otra vez, ya en nuestro cuarto número de Next Level Extra! Llegamos a la mitad de este año 2000 y por supuesto nos empezamos a preparar para las vacaciones de julio. ¿Y cómo hacemos para soportar la espera?, se preguntarán ustedes. Aquí en la redacción se nos ocurrió, como es obvio, que no estaría nada mal que pasaran una parte de su tiempo libre jugando. ¡Por eso decidimos darles una revista con tres sensacionales guías completas!

El valiente Dan Fortesque vuelve de la muerte en las callejuelas de Londres medio siglo después de su última aventura, así que es tiempo de darle maza al horrible Lord Palethorn. Una tarea no muy sencilla, por cierto, a menos que se valgan de la solución que les brindamos aquí. Las urgencias de Dan, el caballero esqueleto, los llevará a enfrentarse con personajes de lo más extraños y situaciones para "morirse" de risa. ¡Pongan la cabeza de Dan en esas manos verdes y esquiven a las gordas barbudas, vamos!

Por otro lado, los afortunados dueños de una Nintendo 64 podrán aprender a ser más grandes que el propio Profesor Oak con nuestra guía exclusiva para cachetearse con los monstruitos de bolsillo más famosos del mundo. El fenómeno de Pikachu y sus poderosos amigos se ha extendido por todas partes, y basta con probar el juego para entender por qué. ¡Pokémon Stadium es uno de los títulos más calientes del momento, y quién si no NLX podía darles los mejores consejos!

Además, a pedido de cientos de lectores, y cumpliendo la promesa de publicar lo que USTEDES necesitan y quieren (escríbannos a Next Level y pidan, pidan), aquí también tienen la solución íntegra de uno de los RPG clásicos de la Play, el maravilloso Final Fantasy VII, completada con los secretos para reunir la Materia para los hechizos más poderosos y vencer no sólo a Sephiroth, también a Ruby WEAPON y Emerald WEAPON, dos de los bosses más duros del juego. ¡Por si fuera poco, les enseñamos a criar un CHOCOBO DORADO! No cualquiera tiene uno de esos pajarracos, ¿eh? ¡Por supuesto, también encontrarán la habitual sección de trucos para todas las consolas y un sensacional póster doble! ¿Ven? Así cualquier espera vale la pena...

¡Nos vemos en julio!

Staff

NEXT LEVEL EXTRA
VIDEOJUEGOS DE ULTIMA GENERACION

Junio 2000

DIRECTOR Y EDITOR
Maximiliano Peñalver

JEFE DE REDACCION
Durgan A. Nallar

DISEÑO Y DIAGRAMACION
Martín Varsano
Máximo Frias
Gastón Enrichetti

NUMEROS ATRASADOS Y VENTAS
Mauricio Urbides

RELACIONES PUBLICAS
Fernando Brischetto

REPRESENTANTE COMERCIAL
Andrés Loguercio

COLABORAN EN ESTE NUMERO
Maximiliano Ferzzola

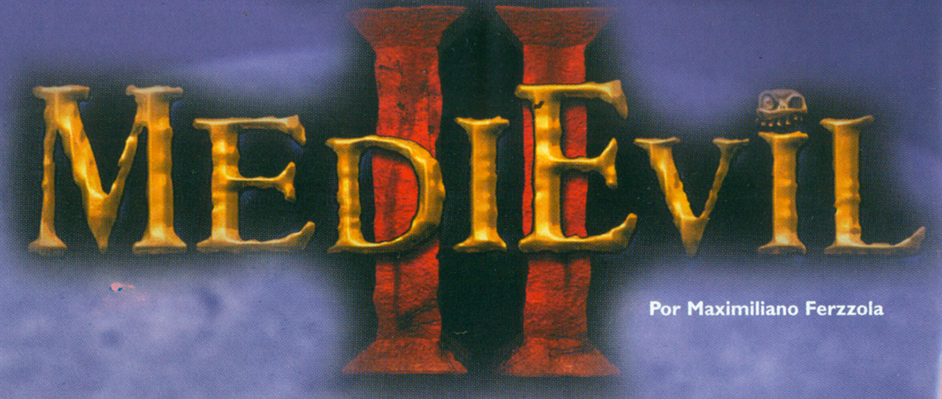
IMPRENTA
New Press Grupo Impresor S.A.
Paraguay 264 - Avellaneda

DISTRIBUCION
CAPITAL Y GBA
Huesca Sanabria, Baigorri 103
Cap. Fed. Tel.: 4304-3510

DISTRIBUCION INTERIOR
DISA, Pte. Luis Sáenz Peña 1832/36
Cap. Fed. Tel.: 4305-3160

NEXT LEVEL EXTRA es una publicación propiedad de Maximiliano Peñalver, Martín Varsano, Gastón Enrichetti y Santiago Videla. Editada por Editorial Power Play, Paraguay 2452 4°B (1121) Buenos Aires - Argentina.
e-mail: nextlevel@ciudad.com.ar
Registro de la propiedad intelectual en trámite. ISSN 1514-9854.

Impresa en Argentina
Mayo de 2000



Por Maximiliano Ferzzola

"No se puede matar lo que yace eternamente, pero con el paso de extraños evos hasta la muerte puede morir", reza un pasaje del mítico Necronomicon. Y nada más cercano a la verdad. Porque Dan Fortesque yace apaciblemente desde su último encuentro con el mal. Pero extraños evos lo despiertan para salvar nuevamente al mundo. Y para que el muerto no muera Next Level te trae esta guía arcana que fue encontrada debajo de los más recónditos escombros de la legendaria Sumeria. Seguí estos míticos pasajes al pie de la letra y convertite en el maestro de la Necromancia Interactiva.

En este nuevo MediEvil, Dan cuenta con dos nuevas habilidades a las que deberás sacarles el mayor jugo posible para llegar a buen fin. Una de ellas es la habilidad de escalar. La otra, un tanto más original, es la de separar la cabeza del cuerpo y jugar con los dos cachos de Dan a la vez. Cuando veas una manita que se pone bajo Dan apretá L1 + Triángulo y fijate lo que pasa. Esta nueva habilidad logra que el juego tenga muchísimas zonas secretas.

Todo comienza por el principio, como suele comenzar todo, cuando el malo de la película, Palethorn, lanza un poderosísimo conjuro del libro arcano del ya difunto Zarok (el malo del primer MediEvil) que despierta a todos los muertos de la zona... incluyendo a Dan. ¡Craso error, Palethorn!

THE MUSEUM

Para no andar revoleando extremidades de nuestro cuerpo, porque queda grosero ¿viste?, en la habitación contigua a la tumba de Dan agarrá la espada para hacerte con un arma como la gente. Más adelante, en el cuarto donde aparecen los primeros zombies, asegurate de agarrar la llave que está dentro del Panteón. En el cuarto siguiente podés agarrar la pistola rompiendo la vitrina. En la habitación circular usá la llave en la puerta pero, antes de cruzarla, asegurate de darle una vuelta al cuarto y tomar todos los ítems. Cuando el Tyranosaurio rompa la pared vas a tener que matar a todos los bichitos que aparecen. Subí por la estatua para acceder al piso superior. Para disparar el Cañon buscá la antorcha en el Display Room y, en el jardín (Garden) la Bola de Cañón, de paso agarrá el Cáliz que nunca está de más. Usá la Bola frente al Cañon, encendé la antorcha en alguno de los fueguitos de la pared y prendé la mecha. En la habitación siguiente, la llave está subiendo por las maderas; usala para cruzar el portal. El Tyranosaurio aparece de vuelta para hacértela un poquito más difícil.

TYRANOSAURUS WRECKS

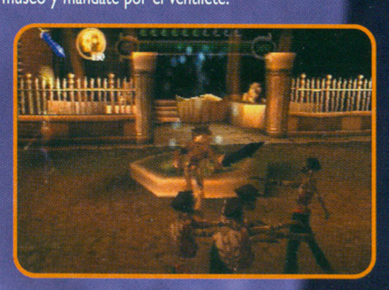
Ahora por fin vas a poder patear el trasero de este bicho que antes se escudaba contra las paredes. El Tyranosaurio tiene dos ataques. Subí al piso superior y esquivá sus embestidas hasta que haga "la llamada" y deje su punto débil al descubierto. Rápidamente bajá, subite a él por su cola y pegale un espadazo en el coco. Cuando el bicho se canse de recibir espadazos en el marote cambiará de forma y se convertirá en un monstruo alado. Buscá, en el piso superior, el lugar en el que te sea más fácil esquivar las llamaradas que escupe y, cuando haga "la llamada", llená su pequeño cerebro de plomo.





KENSINTON

En este pueblo maldito hay unos muertos muy molestos a los que solo se los puede matar cuando tratan de resucitar a sus lacayos. Teneles mucho miedo porque no solo pueden hacerte perder una vida sino también la paciencia. Avanzá hasta llegar a una fuente y mandate por el túnel que está al lado. Cerca de la estatua del pescado fijate que hay una plataforma que seguro baja, a la vueltita nomás está la palanca que la hace descender. Subí y mandate por la puerta. Ayudate con la caja para agarrar la llave y volvé a la plaza de la fuente. Abrí el portón con la llave. Nomás cruzar, para tu izquierda, hay unas tablas por las que podés trepar. Agarrá la llave y despachá a los perros egipcios. Para salir arrastrá la caja arriba de la carreta. Ahora buscá una casa con una cerradura en el frente (cerca de la fuente) y metete. En el piso superior rompé las cajas y agarrá el "Pocket Watch". Andá para el museo y subí hasta las vías, con el 100% cuando le pegues a la campana el tren se va a detener y te va a dejar el Grial. Luego subí al techo del museo y mandate por el ventilete.



KENSINTON, THE TOMB

Cruzá hasta el otro extremo saltando por los cajones, sin caerte que te haces pomada ¿eh? Luego bajá y despachá a los perros para que se abra la puerta. En los cuartos que siguen te vas a tener que ayudar con la antorcha porque, si no, no vas a ver un pomo. En la habitación de los canales arrastrá los bloques poniendo uno al lado del otro para improvisar una especie de escalera y así poder acceder a los tres ítems necesarios para despertar a nuestra futura amante. Los ítems son: "Tablet of Horus", "Scroll of Sekhmet" y el "Staff of Anubis". Usá estos tres ítems en las estatuas de la habitación contigua y listo.

THE FREAKSHOW

¡En este circo de raros todos se han vuelto locos! En el primer trayecto las mujeres barbudas, gordas y feas, otrora atracciones del circo, ahora quieren devorar tu pellejo. Hacelas reventar como sapos con el filo de tus armas.



Mandate hasta donde te encierran con un maguito estilo Merlín al que solo le podés pegar cuando lanza los hechizos. El maguito invoca a un Dragón indestructible. Para vencer a este viejo molesto esquivá al Dragón hasta que regrese con el Mago. Cuando esté por invocarlo nuevamente dale con todo. Siguiendo por el camino te encontrarás con más gordas y con los molestos orcos que nos afanaban las armas en el MediEvil anterior. A estos orcos los tenés que matar con flechas o con el martillo (pasa que son muy bajitos para el rango de la espada). Fijate que por donde aparecen estos bichitos hay dos estatuas con cerrojos. Todavía no entrés por ese portal, encará para la carpa de al lado. Dentro de ella, otra vez te vas a tener que enfrentar con el Mago Invoca Dragones, pero esta vez lo ayudan las gordas y los orcos. ¡Esta es una de las partes más difíciles del nivel, solo con tu habilidad podrás salir victorioso! Cuando terminés con ellos, subí saltando por la cama elástica hasta la zona del lago. Si tenés 100 % agarrá el Grial que está dentro del granero subiendo al segundo piso. Cruzando por el túnel psicodélico hay un elefante mecánico. Cruzando por el lago hay otro. Vas a tener que matar a los dos ya que cada uno de ellos te deja una de las llaves necesarias para abrir las cerraduras de las estatuas. Matarlos es fácil: cada vez que puedas pasa, corriendo y escudado, por debajo de sus patas. Y disparale flechazos por la espalda al orco que lo controla. Cuando se dé vuelta, repetí la secuencia. Cuando hayas matado a los dos, usá las llaves en las estatuas y entrá a la gran carpa donde te estará esperando el elefante más malo de todos los elefantes. Para matarlo usá las palancas cuando el bicho mecánico esté debajo de las cadenas. Pero cuidado porque solo le haces daño si le pegas en el vidrio, sino solo cambia de dirección. It's easy, dude!

GREENWICH OBSERVATORY

En la primera parte solo vas a tener que matar unos cuantos marineros muertos y recuperar tu cabeza del águila ladrona. Una vez en el puerto dejame que te presente a los bichos más molestos, duros y jodones del juego... ¡Señoras y señores... con ustedes, los pulpitos usurpadores de cuerpos del espacio exterior! La única manera de matar a estos



bichos es cargarte al cuerpo rehén, que se ve fortalecido por la unión, hasta que obligues al pulpito a huir. Cuando esto suceda pegale antes de que encuentre otra víctima a la que unirse.

Hacia la izquierda del puerto hay una construcción, dentro de ella cuatro palancas y una ventana. Parate frente a la ventana y apretá L1 + Triángulo para dejar la cabeza. Apretá de vuelta los dos botones para cambiar a la cabeza y mirá cómo van las palancas usando L2 + R2. Luego cambiá al cuerpo y poné las palancas tal cual te muestra la secuencia detrás de la puerta. La secuencia correcta baja el puente. Cruzalo y mandate saltando sobre los barcos hasta llegar a una palanca. Usalá para elevar la plataforma por la cuál podés acceder al otro lado y terminar el nivel.

GREENWICH NAVAL ACADEMY

¡Guarda los cañones, que sacan un montón de energía! Lo más recomendable es que te metas de una al edificio. Si te querés quedar matando a los malos o explorando la zona, hacelo bien pegado al edificio para evitar que las balas de cañón te peguen. Una vez dentro, luego de eliminar unos cuantos pulpitos, buscá en el segundo piso una cápsula acuática y meté la cabeza dentro de ella. Mirá con la cabeza donde está el Item bajo el agua y, con el cuerpo, usá las palancas para poner la sombra del imán sobre él. Cuando el Imán esté justo arriba bajalo y hacete con el Fuelle.

En el techo hay un globo aerostático. Usá el Fuelle en él. Encendé la antorcha en el fueguito y con ella prendé el mechero del globo. Saltá un par de veces sobre el Fuelle. El globo vuela un cacho, pero cae en la cabeza de los chicos malos. Palethorn ordena a Mantis y Dogman acabar con nosotros... ¿no será al revés? Una buena estrategia para acabar con estos dos es correr huyendo de ellos, manteniéndolos lo más cerca posible, cargando el martillo. Cuando el martillo esté en su punto de carga máximo pegale al suelo, sin dejar de huir, que la onda expansiva se va a encargar de estos dos. Lleva tiempo pero si lo haces bien es difícil perder energía en este encuentro.

KEW GARDENS

Tal parece que Palethorn también estuvo experimentando con vegetales. ¡Porque este lugar está lleno de calabazas mutantes! Apenas comencés el nivel, agarrá para tu derecha hasta la fuente donde está la llave que abre el cobertizo al final del camino. Cuidado, porque en cuanto te acerques demasiado una Mega Calabaza querrá aplastarte. Con la llave en tu poder seguí el camino y, de paso, matá a todas las calabazas mutantes que te salgan a molestar porque vas a necesitar el Antídoto que dejan al morir. Abrí el cobertizo y agarrá la "Water Tank Valve". Después mandate pa' dentro del vivero. Frente a la puerta de entrada vas a ver un árbol; ayudate de sus hojas para bajar a rescatar a los pobres dia-



blos antes de que se transformen en calabazas. Tenés que matar a todas las calabazas mutantes antes de que conviertan a los botánicos en uno de los suyos. Si ves que un tipito anda por ahí con la cabeza de calabaza pero todavía con el cuerpo humano, usá el Antídoto sobre él. Y tené cuidado de no pegarles por error. Subí el árbol y mandate para la otra puerta. Evitando los tiros de la flor gigante, saltá a la plataforma de la izquierda y metete por el túnel. Cruzando vas a tener que salvar a más personas de la amenaza botánica. Cuando hayas limpiado la zona subí por las hojas del Gran Arbol hasta el otro piso (el Grial está en la cima de ese Gran Arbol) y luego metete por la puerta. Subí al techo saltando por las maderas y al final del pasillo (¡guarda la Gran calabaza!) usá la "Water Tank Valve" en el mecanismo. Volvé al árbol del principio, donde te muestra la secuencia, y usá las flores que se abrieron para trepar hasta lo más alto y agarrar la "Pond Room Valve". Volvé a trepar por el Gran Arbol hasta el primer piso y usá la "Pond Room Valve" en el mecanismo. Saltá sobre las flores que se abrieron al lado tuyo hasta la plataforma que sostiene la "Hot House Valve". Volvé a bajar por el Gran Arbol y saltá sobre la otra flor que se abrió, la que viste en la secuencia, para acceder a una plataforma antes inalcanzable. Al pasar la puerta vas a tener que rescatar más gente y usar la "Hot House Valve" en el mecanismo para que las flores de esa habitación se abran y así poder alcanzar la salida. Para terminar con este nivel y pasar al "Next Level" aguantá los ataques de calabazas por un tiempo, despachando a las mutantes hasta que una de esas calabazas gigantes te abra la salida.

DANKESTEIN

Este es uno de los niveles más complicados de juego. No solo porque corrés contra el tiempo sino porque los monstruos a vencer son durísimos. El laboratorio del profesor está siendo atacado. Y el viejo genio quiere hacer un monstruo, estilo Frankenstein, para defenderse. ¡Pero necesita los miembros! Son cinco miembros en total (dos piernas, dos brazos y un torso): son cinco las clases de monstruos desperdigados por todo el laboratorio. Por cada miembro que necesitás hay un bicho que te lo deja una vez muerto. Cuando agarrés un miembro corré hacia el profesor antes



de que se pudra. Sé rápido o se muere. Cuando hayas completado el cuerpo solo falta una cabeza... ¿y a que no sabés la de quién va a ir?



IRON SLUGGER

¡En esta esquina, con un cuerpo prestado de 200 Kg, la cabeza de Dan Fortesque! ¡En esta otra esquina, pesando 500 Kg de músculos y hierros, con menos neuronas que una pulga, Iron Slugger! Iron puede parecer muy duro a primera vista, pero usando esta estrategia lo único que te va a llevar es tiempo. Encaralo y pegale hasta que te saque dos miembros (SOLO DOS). Cuando esto suceda, alejate lo más posible y evitalo a muerte hasta que termine el round. Luego, con el cuerpo, mata a los orcos y recuperá los miembros que salieron volando. En los siguientes Rounds repetí la secuencia hasta acabar con esta amenaza biotécnica. La ventaja es que Iron Slugger no puede reconstruirse como vos.

WULFRUM HALL

Comenzando el nivel vas a ver que sin dividir el cuerpo no hay mucho que hacer. Poné la cabeza en alguna de las manitas que andan dando vuelta por ahí y entrá por la ventana derecha. Desde este cuarto tenés acceso a la



habitación donde está la llave que abre la puerta principal pero está custodiada por un viejo cargoso. Fijate que también hay un montacargas que se activa con un botón. Para que el viejo no te agarre, avanzá cuando esté haciendo las labores. Si ves que se te hace muy difícil quedate debajo de alguna mesa, seleccioná el cuerpo y tocá la campana de la puerta principal, rápidamente cambiá a la cabeza y vas a tener unos segundos antes de que el viejo vuelva de atender la puerta. Cuando tengas la llave mandate por el montacargas. Explorá hasta encontrar una habitación con una ventana abierta a la cual podés acceder saltando sobre algunos muebles ¡Guarda con las nenitas malcriadas! Nos pueden causar un dolor de cabeza (¿entienden? ¡Un dolor de cabeza! Ok, es un chiste muy malo) Una vez fuera, cabeceá el cuerpo y entrá por la puerta principal usando la llave. Te conviene cargar el poder de la espada porque en cuanto entres serás atacado por unos cuantos chicos malos, y creénos que son muy duros de eliminar. Fijate donde está el Grial así cuando hayas completado el 100% lo volvés a buscar, ¿Ok?

Pegale al bloqueo de la pared y metete por el agujerito. Subí al piso superior y hablá con el fantasmita. Para poder acceder al piso más alto vas a tener que eliminar a unos cuantos vampiros. El truco es simple: rompé las tablas que evitan que entre luz solar por las ventanas y poné los ataúdes debajo. Cuando los chupasangre entren en contacto con el sol se van a poner como locos. ¡Corré como el demonio! En algunas locaciones tendrás que tirar los ataúdes desde lugares elevados para que al romperse contra el piso suelten al bichito de adentro. Ahí te vas a tener que ayudar con las cajas para empujar a los vampiros hacia la luz, porque ellos solitos no van ni en broma. En el último puzzle vampírico, subí las escaleras hasta llegar a la ventana taponeada. Luego de romper las tablas, buscá la habitación que tiene la Araña colgada del techo (no el insecto, la que ilumina). Pegale a la palanca tres veces y fijate lo que pasa. ¿A que no sabés qué tenés que hacer? Piece of cake!

THE COUNT

¡El tipo éste es DURISIMO! Y puede ser un verdadero dolor de estómago. Cuando te tire las bolas de energía parate frente a algún espejo para devolvérselas. Después esquivá sus ataques por un rato hasta que vuelva al centro a tirarte más bolas. Cuando le saqués la mitad de la vida, el chabón se va a recalentar, avivado de que tirar bolas como loco no es muy productivo, así que cambiará de ataque. Lo que tenés que hacer ahora es alinear los cuatro espejos con la luz que brota de las ventanas en un cierto, y corto, período de tiempo. Cuando hayas logrado alinear los espejos dos veces decile al Conde trucho éste que diga: ¡Alpiste!

WHITE CHAPEL

¡El cementerio está lleno de zombies! (no... ¡si va a estar lleno de elefantes rosas!) pero cruzarlo no es demasiado problema. En el pueblo hay toque de queda y los policías ante el menor sonido nos entran a apalear y a reprimir por desacatados. Así que es conveniente caminar lo más despacito posible... Fijate que nomás entrás al pueblo hay un Night Club, pero sin la credencial no nos dejan pasar.

Bueno, entre las callejuelas buscá:

• **La plaza del pueblo:** Donde está la estatua poné los tres reflectores mirando hacia el centro. Luego pisá sobre el botón con la florcita para que los reflectores se prendan. Con los botones al lado de cada reflector cambiás la luz de color. Uno tiene que iluminar rojo, otro verde y, el último, azul. Agarrá el "Unicorn Shield".

• **La Tienda**: Entrá por una puerta marcada con un cartelito que tiene el dibujito de una poción verde. Entrá al cambiador y saldrás vestido con ropa de lujo.

• **Callejón:** Fijate que en un lugar de la calle hay unas cuantas cajas y unas tablas que podés usar para subir. Subilas, cruzá el techo y entrá por el balcón. Dentro de la casa bajá hasta el sótano, usá la cabeza para entrar por el hueco y activar el botón. Después rompé las cajas y agarrá la llave. Subí, agarrá el "Griffin Shield" y usá la llave en la puerta cerrada. Entrá y agarrá la "Membership Card".



Seguramente ya tenés el 100% para tomar el Grial. Buscalo en las calles, no está muy escondido.

Una vez completados todos estos puntos, volvé al cementerio y buscá la cripta que se abre usando el "Unicorn Shield" y el "Griffin Shield". Un montón de Zombies te atacarán, pero entre ellos hay uno que usa barba y bastón, concentrate en ése. Cuando lo matés agarra la Barba y mandate para el Night Club. Hablá con la mujer y después corré hacia la puerta que se abre (está cerca de la



Plaza).

Llegás demasiado tarde... The Ripper ya achuró a nuestra chica.

THE SEWERS

¡Tirate al pozo sin miedo! Luego seguí al tipito que te hace señas y ayudalo a controlar al búfalo. Seguí al tipito nuevamente. Luego de una secuencia en la que te piden que rescates a las mujeres del poblado, mandate por el túnel frente al brote de energía hasta llegar a una puerta en la que solo con la cabeza podés pasar. Cruzala y usá el botón para abrir la puerta. Ahora, siempre con la cabeza, andá para el cuarto contiguo, subite a las cajas y metete por la claraboya. Meté el miembro pensante en el tubo verde y cambiá al cuerpo. Llevá al descabezado hasta la habitación de la palanca y usala para ir avanzando con la cabeza por los tubos alternado las partes del cuerpo hasta que logrés llegar al otro lado y apretar el botón que forma un puente sobre el agua. Cruzá el cuerpo y reencontralo con su cabeza. Más adelante te vas a enfrentar con los gusanos que chorean mujeres. Un buen truco es quedarte agachado debajo de alguno de los túneles esperando que salga y pegarles en el único lugar que les duele: el cuello. Antes de salir hacia el cuarto principal, asegurate de haber rescatado





tres mujeres de las cinco que están perdidas. Ahora mandate por el túnel al lado de la casa del Brujo. Más adelante, vas a encontrar algunas partes donde el túnel está bloqueado y no podrás seguir. En esas partes liberá a los bisontes de los pulpitos. Y luego, cuando alguno de ellos esté tranquilo pastando frente al túnel bloqueado, pegale y él se va a ocupar de abrir camino. Siguiendo el túnel vas a toparte con los dos gusanos que faltan matar para liberar a todas la minitas. ¡ATENCION! El Cáliz está en la habitación del último gusano. Entrá con la cabeza al tubo del centro para hacerte con él. Volvé a la cabaña del Brujo para recibir la recompensa. Luego tocá la campana para que la balsa venga a buscarte y cambiar de nivel.





THE TIME MACHINE

En este nivel tendrás que resolver tres puzzles bastantes facilongos. Lee los carteles antes de entrar a cualquier habitación para ver como resolverlos:

EARTH: Poné la cabeza en una de las manitas para entrar por el hueco. Luego, desde lo más alto, usá los satélites para subir hasta agarrar una "Time Machine Piece".

CONTACT: Este puzzle es bastante tonto. Repetí las secuencias que te tira la máquina para hacerte con otra "Time Machine Piece".

SPACE: Usá la manito para pasar la cabeza por el hueco. Ponete al lado del cohete espacial. Cambiá al cuerpo y saltá sobre uno de los botones. Enseguida cambiá de vuelta a la cabeza y esquivá el tiro del marciano para que le pegue a la nave. Repetilo dos veces más, una con cada botón, y listo. Otra "Time Machine Piece" será tuya.

TIME: Poné las tres "Time Machine Piece" en la nave.

THE TIME MACHINE SEWERS

Por acá ya pasaste, ¿te acordás? Andá a la habitación principal y metete en la construcción del centro que ahora está abierta. Bajá por el pozo y agarrá la "Time Stone". ¡Caíste en una trampa! Usá la cabeza para salir de ahí. ¡Guarda con los Guardias que se calentaron porque les robaste la piedra! Subí la escalera y metete por el hueco. Volvé a entrar a la construcción del centro y apretá el botón que está dentro de la caldera. Cambiá al cuerpo y pegale a cuanto guardia se te cruce hasta reencontrarte con el miembro faltante. Frente a la casa del Brujo entrá a noquear a todos hasta que alguno te deje la llave. Entrá y buscá el cambiador. Salís vestido de Brujo y ahora nadie te ataca. Volvé a tocar la campana para que la balsa te pase a buscar.

THE TIME MACHINE- THE RIPPER

Gracias a la ayuda de la máquina del tiempo llegamos segundos antes de que el Ripper amasijara a nuestra chica egipcia.

Para matar al tipo tenés que esquivar sus ataques corriendo a full y usando el "turbo" cada vez que se tira con todo contra el pobre de Dan. Solo lo podés atacar cuando se vuelve visible para atacar a Kiya. Ahí es cuando le tenés que dar con todo lo que tengas antes de que termine por matar a la nena de tus sueños. Si te mata a vos, Game Over. Si mata a Kiya, Game Over... así que vas a tener que cuidar ambos flancos.

Cuando matés al Ripper, el Dan pasado se funde con el Dan presente y de esta amalgama sale un Dan con una poderosísima Armadura Dorada que puede ser cargada.





CATHEDRAL SPIRES

A pesar de que este es uno de los niveles más difíciles no es demasiado complicado en cuanto a lógica. Solo tenés que subir matando a las gárgolas aladas, escudándote de los calderos que tiran aceite hirviendo cuando subas las escaleras y evitando que el fuego de las gárgolas te haga caer. En el camino necesitás rescatar cinco Almas para que la puerta de la cima se abra. Ninguna está en lugares complicados. ¡Suerte y mucha, muchísima paciencia!



CATHEDRAL SPIRES, THE DESCENT

Todo lo que sube tiene que bajar, dicen por ahí. Y es cierto. En la Primera Habitación ayudate de la araña de techo para rescatar dos Almas más y llegar al fondo sin morir. Abajo, en el pasillo circular custodiado por las armaduras, hay dos puertas. Una te lleva a un cuarto con otra Alma a rescatar, la otra te lleva a la Segunda Habitación. En la Segunda Habitación lo primero es rescatar a las tres Almas en lo más alto. Ayudate con las plataformas móviles de los laterales para acceder al nivel superior. Luego, cruzá por la plataforma del centro al otro lado de la habitación y metete por la puerta. Para agarrar el "Golden Cog" usá la araña de techo. Salí de ahí y bajá con sumo cuidado al piso inferior, donde están las armaduras, y mandate por la puerta. Acá tenés otra Alma para rescatar y una más que útil "Life Bottle". En el cuarto contiguo vas a ver unos engranajes, poné el "Golden Cog" en ellos y usá la palanca. La habitación de al lado gira y una puerta se te hace accesible. En la habitación siguiente vas a encontrar un agujero en el piso. Poné la cabeza sobre una de las manitas que andan por ahí y tirate tranquilo. Saltando, saltando, saltando llegás al segundo "Golden Cog". Para salir de ahí subite arriba del engranaje que da vueltas para que te de un aventón. Unite con tu cuerpo y andá a los engranajes del principio. Pegale dos veces más a la palanca para tener acceso al segundo juego de engranajes en la habitación de al lado. En ellos usá el segundo "Golden Cog". Volvé al primer juego de engranajes y pegale a la palanca dos veces más. Ahora, en la habitación que gira, tenés acceso a otra palanca. Pegale tres veces y, en la habitación con el agujero del medio, se te habilita una puerta. Para que ocurra algo al cruzar está puerta tenés que tener las 12 Almas. Ellas solitas se van a encargar de acabar con el malo. Luego de la secuencia tenés 60 segundos para llegar al comienzo de este nivel antes de que todo explote. ¡NO PIERDAS NI UN SEGUNDO! El tiempo fue calculado justito y no te va a sobrar. Preparate para la Gorda Final de MediEvil 2.

THE DEMON

Lo primero es lo primero. Salvá el juego hablando con el Gasparín deshidratado y comprale al tránfuga carga para la Armadura, los escudos y, lo más importante, comprá por lo menos 200 municiones para la Gatling Gun (el arma más práctica para acabar con Palethorn).

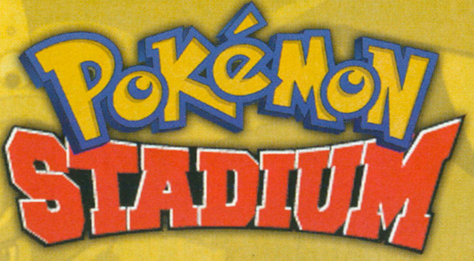
Como subjefes te vienen de vuelta Dogman y Mantis. La estrategia a usar es similar a la anterior, salvo que ahora son más duros y la habitación es más pequeña. Pero es lo más fácil del juego.

Para vencer a Palethorn y a su Demonio vástago tenés que dispararle a la Nave por atrás. Cuando hacés esto Palethorn pierde el control y le dispara al Demonio.

La secuencia de ataque es, por lo general, así: Primero ataca el Demonio. Si levanta la mano izquierda va a pegar hacia la derecha, si levanta la derecha pega hacia la izquierda y cuando toma aire lanza su bocanada de fuego. Después aparece Palethorn en algunos de los laterales para intentar llenarte de plomo. Luego ataca el Demonio una vez más. Para finalizar la secuencia de ataque, Palethorn se cruza con su Nave por delante del Demonio para cambiar de lugar. Ahí es cuando tenés que aprovechar para ponerte detrás de él y dispararle hasta que pierda el control. Con cuatro veces basta para acabar con el Demonio, quien en venganza destruye la Nave de Palethorn acabando con él y su reinado de terror.

Disfrutá la secuencia final en donde, una vez más, salvás al mundo, te quedás con la chica, todos te felicitan y ves un final en el que te sugieren una continuación. Obvio.





A continuación les presentamos la guía definitiva de Pokémon Stadium con todos los consejos que necesitás para vencer a los más poderosos entrenadores de todo el mundo.

Pika Cup: Nivel 15~20

El hecho de que el torneo tenga un nivel bajo de admisión no significa que nuestros oponentes será debiles, por el contrario los pokémon que elegiremos no serán aquellos que produzcan una gran cantidad de daño. Otro factor a tener en cuenta, es que al tener un bajo nivel de fuerza, es muy importante el orden en el que entran los pokémon, ya que una desigualdad de velocidad en el principio puede causarte muchos dolores de cabeza.
Si tenés muchos inconvenientes en este torneo, tratá de ganar la PokeCup y volvé más tarde.

El equipo a elegir



Round 1

Éste entrenador tiene a la mayoría de su equipo con veneno (Poison); no te preocupés, es solo para hacerte equivocar en tu elección. Empezá con **Arcanine** (Fuego) y ayudalo con **Alakazam** y **Cloyster**.

Round 2

Comenzá con **Geodude**. Cuando lo adquirís en Rental, este pokémon tiene dos fuertes ataques de tierra. De los que él eligió hay tres que tienen debilidades de vuelo: **Farfetch'd**, **Pidgeotto** y **Zubuat**, los cuales pueden ser derrotados por **Pikachu** o **Geodude**. **Zubat** y los dos pokémon de clase Tierra/Veneno son vulnerables a ataques de psíquicos o de tierra; **Alakazam** es el indicado para noquearlos. Acordate que aunque **Geodude** puede atacar primero a **Ivysaur** o **Bellsprout**, si es atacado con un golpe de tierra no va a durar mucho en la arena.

Round 3

Todos los Pokémon de este entrenador son de la misma especie: agua. Empezá con **Pikachu** y usá a **Alakazam** en caso de que aparezca **Nidorino**. Como tercer Pokémon elegí a **Geodude**.

Round 4

Otro equipo más con todos de la misma clase. Empezá con **Gyarados** para combatir a los pokémon de clase Fuego. Elegí a **Cloyester** para poder derrotar a **Sandshrew**. El tercer pokémon puede ser cualquiera que sea rápido. **Pikachu** es una buena elección.

Round 5

Todos los pokémon de este equipo tienen una propiedad eléctrica. Empezá la batalla con **Geodude** para tener una mejor chance de empezar el ataque. **Alakazam** se puede encargar facilmente de **Mankey** y **Pikachu** de **Klinger**. En caso de que tengas que pelear con **Porygon** usá el ataque más poderoso que tengas con el pokémon de turno.

Round 6

Usá a **Alakazam** para combatir a **Machop. Seadra** es vulnerable a los ataques electricos asi que **Pikachu** podría encargarse de él. Rhyhorn es un pokémon de clase Tierra así que Geodude es el indicado para contrarrestarlo. Si ataca cualquiera de los otros pokémon, usá el ataque más poderoso que tengas a mano.

Round 7

Hay tres pokémon que son clase Agua, asi que **Pikachu** es el indicado para empezar. Como **Arcanine** no aguanta los ataques de agua, vamos a tener que colocar nuevamente a **Gyarados**. Finalmente selecciona a **Alkazam** para combatir a **Meowth**.

Round 8

El hecho de que haya tres pokémon electricos en el equipo nos lleva a la necesidad de elegir a **Pikachu** para comenzar la batalla. Vas a necesitar los ataques de hielo de **Cloyster** para combatir a **Dragonair**. El último pokémon que pueda elegilo como para que pueda combatir a dos pokémon sin caracteristicas especiales (Normales).



Petit Cup: Nivel 25~30



En este torneo vamos a realizar una táctica completamente distinta, en vez de tratar de noquear a nuestro oponente de un solo golpe, vamos a ir alternando los pokémon con sus distintos ataques. Esto significa que hay que tener mucho cuidado en el momento que se cambian ya que un mal movimiento significa un ataque gratis de nuestro oponente.

En el caso de que ocurra una diferencia de clases entre los pokémon usá Thunder Wave para paralizar, Confuse Ray para confundir y Sleep Powder para hacer que los enemigos se duerman.

Round

Los ataques de Fuego y Electricidad que tiene **Dratini** lo hacen ideal para comenzar la batalla. Usá su ataque de Fuego para atacar a cualquier Pokémon de clase hoja o insecto.

Gaslty será el indicado para realizar ataques de confusion y los ataques "Night Shade".

Nidorina es una buena opción para completar el equipo, sus ataques especiales sirven para combatir a los que son de clase hoja.

Round 2

Para empezar la batalla **Diglett**, el cual se encargará de eliminar a los pokémon venenosos. En caso de que aparezca **Zubat** usa el Rock Slide. **Gastly** también es bastante útil en esta batalla, ya que tiene los ataques de Thunder que son fulminantes para los pokémon voladores.

El equipo no estaría completo si no elegimos a **Dratini**, sus ataques de rayos y fuego son muy utiles contra **Bulbasaur**.

Round 3

Dratini nos ayudará nuevamente y será nuestra primera elección. Aunque los ataques de rayos de **Dratini** no pueden hacer nada contra **Geodude**, si elegimos a **Krabby** como segundo pokémon estaremos cubiertos. Por su velocidad y su habilidad de derribar a los pokémon como **Voltorb**, **Diglett** será nuestro tercer miembro.

Cuidate de de **Koffing** ya que cuando va perdiendo casi siempre se autodestruye y te lleva con él a la muerte.

Round 4

El enemigo tiene cuatro pokémon de clase Agua, lo que hace casi obvia la elección de **Dratini** y sus golpes electricos. Si aparece **Machop** usa el Thunder Wave para paralizarlo antes de hacer algun tipo de cambio en tu equipo. **Gastly** también usa rayos así que va a venir bien contra aquellos de Agua. Para contrarrestar a lo que no son de agua seleccionaremos a **Diglett**.

Round 5

Este equipo ya es un poco más complejo que los anteriores. Empezá con **Krabby** y crucemos los dedos para que el oponente empiece con **Cubone** o **Growlithe**. **Gastly** es una buena segunda opción para combatir a los pokémon Normales y **Diglett** nos puede ayudar a combatir a **Growlithe** con "Rock Slide" y a los Normales con "Dig".

Round 6

Un detalle extraño de esta batalla es que el **Diglett** que tenés en tu posecion es más fuerte que el del oponente y encima el que tiene él es de nivel más alto (¿?), aprovechemos de esta situación eligiendolo primero en nuetro equipo.

Por las dudas de que solo con **Diglett** no puedas ganarle a los tres oponentes, elegí a **Drantini** o a **Krabby** como refuerzos.

Round 7

Acá las cosas son más complicadas, el **Pikachu** que tiene el oponente es más rápido que **Krabby** y **Diglett**, lo que significa que vas a tener que ser cuidadoso al cambiar tus pokémon.

Empezá con **Drantini** (para variar un poco), usá su golpe de trueno contra **Kabuto** y cualquier otro ataque contra los pokémon normales. Otro detalle del que tenés que cuidar es de los ataques "Blizzard" de **Jigglypuff**, ya que pueden noquear facilmente a **Diglett**. Como ultima eleccion elegí a **Gastly** para que se encargue de los pokémon normales y de **Kabuto**.

Round 8

Es el momento de que **Oddish** entre en acción, su ataque "Solar Beam" es muy efectivo contra los pokémon de clase Tierra y Agua. Seleccioná a **Nidorina** para que se encargue de **Drantini** utilizando su "Ice Attack".

Para completar el equipo necesitariamos a alguien que se encargue de los pokémon venenosos... y **Diglett** es la opción perfecta.

Poké Cup: Nivel 50~55

Este es el mejor lugar para comenzar a jugar al Pokémon Stadium debido a dos razones. Una es que los pokémon que entran en el torneo son de un nivel relativamente alto, lo que no nos complica tanto el hecho de empezar con el pokémon equivocado. La otra razón es que resulta fácil terminar la liga con los pokémon alquilados, así que no hay necesidad de haber terminado ninguno de los juegos de GameBoy. Son cuatro ligas distintas: Poké Ball, Great Ball, Ultra Ball y Master Ball. El equipo a elegir está a la derecha así que preparence para la batalla.

El equipo a elegir



PokéBall

Round 1

Este equipo tiene tres Pokémon luchadores y tres venenosos, lo que implica que cualquiera de ellos puede ser facilmente derrotado por **Alakazam**. Elegí a **Zapdos** para combatir a los Pokémon luchadores y a **Golem** para aquellos que sean venenosos.

Round 2

Hay tres Pokémon de clase Eléctrica así que **Golem** tendrá que encargarse de ellos. Para aquellos que son venenosos tendremos a **Alakazam**, el cual podrá noquearlos sin ningun tipo de inconvenientes. Para completar el equipo habrá que elegir a **Cloyster** para que se encargue de los que son clase Hoja/Veneno.

Round 3

Alakazam es el indicado para comenzar y hacerse cargo de los Pokémon luchadores y de **Gastly**. Por las dudas de que aparezca **Geodude**, elegí a **Gyarados**.

Round 4

En esta batalla vamos a encontrar tres Pokémon que son de clase Agua así que **Zapdos** los podrá dejar fuera de combate sin muchos problemas. En caso de que aparezcan aquellos que son de clase Tierra, elegí a **Gyarados**

Round 5

Ahora son tres Pokémon de clase Veneno y uno clase Fuego y todos son vulnerables al "Dig" de **Golem**.

De los tres que quedan, dos son de clase Agua, los cuales pueden enfrentarse a **Zapdos**.

Para concluir elegí a **Arcanine** para que ataque a **Butterfree**.

Round 6

Hay dos clase Fuego y dos clase Tierra los cuales no soportan los ataques de agua de **Gyrados**. Usá a **Zapdos** por si aparece **Squirtle** y elegí a **Alakazam** como refuerzo del equipo.

Round 7

Tres Pokémon voladores y uno de clase Agua hacen que **Zapdos** sea nuestra primera opción. Para combatir a **Exeggcute** seleccioná a **Cloyster**. Usá a **Arcanine** para completar el equipo.

Round 8

Esta sí es una pelea dificil. Primero elegí a **Golem** para atacar a para combatir a **Magnemite** y a **Beedrill**. Para contrarrestar a **Drantini** seleccioná a **Cloyster**. Completá el equipo con **Alakazam** o **Zapdos**.





Great Ball

Round 1

Hay cuatro Pokémon que son venenosos así que tendrás que empezar con uno de clase Psíquica, **Alakazam**. En caso de que tengas problemas, seleccioná a **Golem** y a **Zapdos**.

Round 2

Empezá con **Golem** para que se haga cargo de los pokemon electricos y seleccioná a **Arcanine** para atacar a los que son clase Hoja.

Para terminar de liquidar a los Pokémon que son venenosos seleccioná a **Alakazam**.

Round 3

Hunter y **Hitmonlee** son vulnerables al **Psybeam** de **Alakazam**. **Graveler** no tiene mucha resistencia contra los ataques de agua de **Gyrados**. Como tercer Pokémon elegí a **Zapdos** para poder atacar a **Poliwhirl**.

Si te ataca alguno de los restantes vas a tener que usar el ataque más poderoso que tengas con el Pokémon que este en la arena.

Round 4

Dado que cuatro de los Pokémon en su equipo son de clase eléctrica, empezá con **Zapdos**. Si te ataca alguno de clase Tierra cambiá rápido a **Gyrados**. **Cloyster** es un buen tercero, sus ataques de hielo son super efectivos contra los Pokémon de clase Tierra.

Round 5

Empezá con **Alakazam** para que se encargue de los Pokémon venenosos. Usá a **Zapdos** contra **Seaking** y a **Golem** contra **Magnemite**. Si aparece **Lickitung** lo mejor va a ser usar el "Dig" de **Golem**.

Round 6

Elegí a **Gyarados** con la esperanza de que te toque o un Pokémon clase Tierra o Fuego. **Golem** es bueno contra **Ponyta** y puede dar pelea a los de clase Normal con su ataque "Dig". Finalmente usá los ataques de hielo de **Cloyster** contra los Pokémon de clase Tierra.

Round 7

Los dos Pokémon voladores son vulnerables a los ataques de **Zapdos**. Elegí a **Arcanine** por si aparece **Jynx**. Completá el equipo con **Golem** por si te ataca algun Pokémon Psíquico.

Round 8

Para poder ganar el último round de la liga Great Ball vas a tener que seleccionar al los Pokémon correctos.

Empezá la batalla con **Golem** para que se haga cargo de los de clase Insecto y Fuego. **Cloyster** para luchar contra contra **Parasect** y **Zapdos** para combatir a **Poliwhirl**.





Ultra Ball



Round 1

Basicamente hay dos tipos de Pokémon: de Veneno y Luchadores. Elegí a **Alakazam** para que se encargue de estos dos tipos de Pokémon. Aunque lo más probable es que elimines a todos solo con él, seleccioná a **Zapdos** para que ataque a **Poliwrath** y a **Arcanine** para luchar contra **Venomoth**.



Round 2

Empezá con **Arcanine** para que se encargue de los Pokémon de clase Hoja. Segundo elegí a **Golem** para luchar contra los que son eléctricos. Para un buen refuerzo tanto **Zapdos** como **Cloyster** son el tercero necesario.

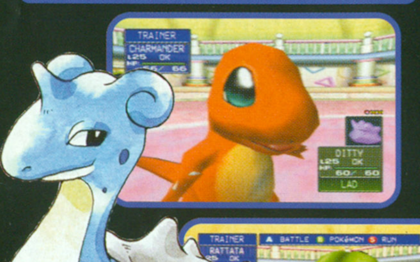
Round 3

Arranca con **Alakazam** para que combata contra **Gengar** y **Primeape**. Usá a Gyarados para empapar a **Golem** y usa a tu **Golem** para aplastar a **Chansey**.

Round 4

En este round te podes llegar a encontrar con cuatro Pokémon de clase Agua, de los cuales tres son doble clase, elegí a **Zapdos** para combatirlos. **Gyarados** se podrá lucir contra aquellos Pokémon que sean clase Piedra o Agua.

Acordate que aquellos de clase Piedra también son debiles con el fuego así **Arcanine** es la mejor tercera opción.





Round 5

Aunque a simple vista parece un grupo bien variado, si nos fijamos bien hay tres Pokémon que son doble clase Veneno, los cuales pueden ser combatidos por **Alakazam**.

También hay dos de clase Agua que ya son un clásico contra **Zapdos**.

Solo quedan **Magmar** y **Magneton**... elegí a **Golem** como tercero para la batalla.

Round 6

Nuestro oponente tiene a **Primeape** y a **Venasaur**, dos Pokémon cuyas clases son las indicadas para que peleen contra **Alakazam**. Segundo elegí a **Zapdos** para que electrifique a **Kingler** y a **Charizard**. Por las dudas de que aparezca **Sandslash** elegí a **Gyarados**.

Round 7

Empezá con **Zapdos** y usá sus ataques eléctricos para atacar a **Slowbro**. Como hay tres que son psíquicos, elegí a **Cloyster** y a **Golem** que son bastante resistentes.

Round 8

Usá a **Zapdos** para luchar contra **Golduck** y **Pinsir**. Los ataques de hielo de **Cloyster** son muy efectivos contra **Dragonite** y **Nidoking**. Finalmente usa el ataque "Rock Throw" de **Golem** contra **Flareon**.



¡Cambio Juez!

Para esta división vamos a hacer un cambio de jugadores: sale Zapdos y entra Jolteon. Aunque Zapdos es bueno con ataques electricos, no es de los mejores en el tema debido a su doble clase, con Jolteon podremos lograr ataques electricos más rápidos y poderosos.





Master Ball



Round 1

Todos los Pokémon de este equipo son vulnerables a los ataques psíquicos así que **Alakazam** es la primera elección. Seleccioná a **Golem** para que refuerce con su "Dig" y elegí a **Jolteon** por si acaso.

Round 2

Dado que la electricidad ni lo mosquea a **Golem**, lo elegiremos primero. Selecciona a **Arcanine** para que destruya a los Pokémon clase Hoja. Finalmente usa a **Cloyster** por si queda alguno en pie.

Round 3

Gengar es de clase Veneno y **Machamp** Luchador, a esta altura ya te tendrías que dar cuenta que hay que comenzar con **Alakazam**. Elegí a **Gyarados** para que enfrie un poco a **Magmar**. Como tercera opción elegí a **Jolteon**.

Round 4

Hay cuatro Pokémon de clase Agua así que este es un trabajo para... ¡**Jolteon**!.
Elegí a **Gyarados** y a **Cloyster** para que se encarguen de clase Tierra.

Round 5

Empezá otra vez con **Jolteon** y usá sus ataques electricos contra **Lapras**, **Cloyster** y **Aerodactyl**. Usá a **Alakazam** por si aparece **Gengar** o **Haunter**.

Round 6

Elegí a **Golem** para que para atacar a los oponentes de clase Fuego. Para atacar a los clase Agua obviamente **Jolteon**. **Arcanine** es una buena opcion con quien comenzar, es fuerte y resistente contra los Pokémon de clase Normal y Fuego.

Round 7

Otra vez **Jolteon** al ataque. Usá sus ataques contra aquellos Pokémon que sean voladores. Usá a **Arcanine** contra **Exeguttor** y los ataques de tierra de **Golem** contra los de clase psíquica.

Round 8

Empezá con **Jolteon** para eliminar a los Pokémon voladores. Si tu rival usa su **Jolteon** cambiá a **Golem** para ganar diferencia. Como tercero y último elegí a **Cloyster**.

Duduo GameBoy Tower

Ahora que ganaste la PokéCup podes jugar a los juegos de Pokémon al doble de velocidad en la Duduo GameBoy Tower.





Prime Cup: Nivel 1~100

En este torneo no hay ningún tipo de restricciones. Cualquier Pokémon de cualquier nivel -incluso Mewtwo- puede ser usado. Recuerden además que si pierden un Pokémon en camino a una de las divisiones ganadoras, les va a restar una continuación gratis así que tengan cuidado. Si ven que el Pokémon que tienen en combate va a desmayarse en cualquier momento, cámbienlo cuanto antes por alguno de los otros dos que tengan sanos. Van a necesitar las continuaciones en las últimas peleas de cada round.

El equipo a elegir



PokéBall

Round 1

Empezá con **Golem** para vencer a los Pokémon clase insecto, usando para eso el "Rock Throw". Quizás quieran usar a "Dig" pero necesitarán un ataque del tipo roca, no uno de tierra para deshacerse de ellos. **Gyarados** es el mejor para usar contra el Pokémon clase fuego de **Cueball**. **Magikarp** es algo débil así que en vez de atacarlo con **Zapdos**, háganlo con **Arcanine** y tendrán ataques de fuego para apoyar a **Golem** mientras este lucha contra los insectos.

Round 2

Comiencen el combate con **Alakazam**. Su ataque "Psybeam" se encargará del Pokémon venenoso de Rocket. Lleven también con ustedes a **Zapdos** así electrifica los dos de clase agua y a **Golem** con su ataque "Dig" para hacerle frente al Pokémon venenoso y de paso como ayuda extra para **Alakazam**.

Round 3

Las habilidades psíquicas de **Alakazam** servirán para acabar pronto con los dos Pokémon luchadores asi que comenzá con él.

Golem es bueno contra **Pikachu** y **Kabuto**. **Articuno** es una buena elección para enfrentarlo a **Cubone** y debería ser suficiente para terminar con **Rattata** también.

Round 4

El entrenador que se enfrenta a ustedes tiene tres Pokémon clase agua. Esto significa que **Zapdos** debería ser el primer Pokémon en entrar en combate. **Gyarados** puede ocuparse de **Magmar** y **Geodude** y **Alakazam** se encargará de **Nidoran** en poco y nada.

Round 5

Este entrenador también tiene tres Pokémon clase agua. Hagan pasar otra vez primero a **Zapdos**, **Alakazam** se sentirá a gusto friendo a los dos Pokémon venenosos y **Arcanine**, que es rápido y fuerte, va a hacer un buen trabajo contra **Eeve** y sobre todo contra los dos de clase hoja si **Alakazam** necesita un respiro.

Round 6

Zapdos y **Articuno** deberían ser las dos primeras apariciones, cualquiera de los dos pueden comenzar. **Alakazam** es bueno contra el veneno así que dejen que se ocupe de **Gastly** y de **Zubat** si es necesario. Si aparece **Abra** en escena, utilicen el ataque no-psíquico más potente que tenga nuestro Pokémon.

Round 7

Aunque este equipo parezca muy variado, tener tantos doble clase es en verdad una gran debilidad. Empiecen con **Articuno** para que se deshaga de los dos de tipo hoja y de **Dratini**. **Zapdos** puede entrar en acción con **Shelder**, sin duda, y **Gyarados** es un buen seguro si aparece **Vulpix**. Acuérdense de cambiar de Pokémon para que siempre se estén enfrentando dos tipos distintos.

Round 8

Hagan pasar primero a **Golem**. Podrá acabar con **Flareon** y **Magnemite** con el ataque "Dig". **Articuno** es un buen reto para **Diglett** y **Zapdos** puede cocinar a **Slowpoke**. Unos pocos ataques con el "Dig" de **Golem** deberían ser más que suficientes contra los dos de tipo normal.



Great Ball

Round 1

Si empiezan con **Arcanine** pueden chamuscar a los cuatro Pokémon tipo insecto. **Gyarados** es una buena elección en caso de que haga su aparición **Charmeleon**. **Golem** es otra buena figura si **Arcanine** no funciona tan bien como esperaban. Las defensas de sus contrincantes son muy buenas pero no se desanimen si fallan. ¡Sigan atacando!

Round 2

Alakazam debería ser el primero en ingresar a la arena ya que hará maravillas contra los adversarios del tipo venenoso. **Articuno** es la mejor opción contra **Sandshrew** y **Zapdos** ayudará a acabar con **Poliwhirl**. Nuestro equipo no tiene a ningún Pokémon del tipo insecto así que usen sus ataques más poderosos si **Hypno** tiene ganas de pelear. De todas maneras, ninguno de nuestros Pokémon tienen debilidad contra los del tipo psíquico.

Round 3

En este round hay demasiados Pokémon del tipo luchador en el equipo contrario como para significar una amenaza a los nuestros. **Alakazam** será la figura principal ya que se encargará de todos los luchadores sin siquiera inmutarse. Lleven también a **Golem** para combatir contra los dos eléctricos y tengan en reserva a **Articuno** por si **Marowak** decide hacernos una visita. Recuerden cambiar de Pokémon si tienen chances de ganar con otro de los que integran su equipo.

Round 4

Hagan pelear primero a **Zapdos** con **Seaking** y **Kingler**. Tengan listo, por si las moscas, a **Golem** en su equipo para enfrentar el fuego de Ponyta y el veneno de **Nidoran**. **Gyarados** debería andar bien contra **Graveler**. Utilicen sus mejores ataques contra **Clefairy**.

Round 5

Usen a **Zapdos** contra los tres Pokémon del tipo agua. Con un poco de suerte los próximos tres serán del tipo hoja y veneno doble clase, de manera que **Alakazam** y **Golem** pueden eliminarlos fácilmente. Esto les demuestra que si no eligen una buena variedad de Pokémon ya habrán perdido de entrada.

Round 6

Bird Boy, el próximo trainer y nuestro siguiente adversario, estuvo muy flojo eligiendo los Pokémon. En su equipo hay cuatro del tipo volador así que tengan a **Articuno** y a **Zapdos** listos. El primero va a andar bien para pelear contra Beedrill, del tipo insecto, así que háganlo empezar a él el combate. **Alakazam** es una gran ayuda porque puede terminar con **Haunter** y **Beedrill**, dos terribles adversarios del tipo venenoso.

Round 7

Articuno es un buen comienzo; puede acabar con cualquier oponente del tipo hoja y es lo suficientemente fuerte como para terminar con **Chansey**. **Zapdos** es bueno contra **Porygon**, usando ataque volador (flying), continuado por Thunder. **Golem** puede completar el trío, listo para bancarse el veneno de **Venusaur** y los demás enemigos que no pueden bajar nuestros otros Pokémon.

Round 8

Empezá con **Articuno**, que es bárbaro para pelear contra **Dragonair**, **Moltres** y **Rhyhorn**. **Zapdos** ayudará contra **Cloyster** y **Golem** será útil contra **Magneton**.

No caigan con el viejo truco de cambiar de personaje cada vez que el otro entrenador lo hace. Aunque la combinación no sea la mejor para ustedes, notarán que algunos de los Pokémon tienen ciertas ventajas sobre los de nuestro oponente. Por ejemplo, **Golem** y su ataque "Dig" debería servir para vencer a **Rhyhorn**. A pesar de querer usar a **Articuno** en vez de **Golem** contra **Rhyhorn**, es mejor guardarse a **Golem** para el trabajo sucio en vez de dejar que nuestro oponente nos agarre desprevenidos con constantes y rápidos cambios.



La cosa se complica

Es extremadamente difícil ganar en esta división. Traten de conseguir o de entrenar algunos Pokémon bien poderosos del juego de la Game Boy. Si no lo consiguen, aún así pueden llegar a ganar con Pokémon alquilados pero posiblemente tengan que volver atrás varias veces. De hecho, haber llegado hasta esta altura del juego con Pokémon alquilados no es nada fácil. Una vez que tengan personajes más poderosos, solo los van a necesitar un par de horas antes de que la Prime Cup pase a ser de ustedes.

Ultra Ball

Round 1

Este es un equipo duro de roer y muy variado. Usen a **Arcanine** contra los del tipo insecto, **Gyarados** contra los de fuego y **Zapdos** como refuerzo.

Round 2

Tres del tipo venenoso hacen que el comienzo del combate con **Alakazam** sea de lo más fácil. Usen a **Articuno** contra los tres del tipo tierra y **Zapdos** servirá contra **Omastar**.

Round 3

Acá los están esperando tres Pokémon del tipo peleador así que **Alakazam** debería estar lo más fresco posible como para ahora enfrentarlos. **Zapdos** puede encargarse de **Poliwrath** y **Golem** servirá para que **Electrode** no se zafe ni se haga el loco.

Round 4

Usar a **Zapdos** contra **Dewgong**, **Gyarados** contra **Rapidash**, **Golem** y **Nidoking** y guárdense a **Alakazam** en caso de que se necesiten sus ataques rápidos.

Round 5

Empiecen con **Zapdos** y dénle para que tengan a los tres Pokémon del tipo agua. Usen a **Arcanine** si aparece **Vileplume** o **Victreebel** y **Articuno** contra **Rhydon**.

Round 6

Enfrentarse en esta oportunidad a cinco Pokémon del tipo volador significa que lo mejor será comenzar a bajarlos con **Articuno** y si este llega a tener algún problema, tengan a **Zapdos** preparado. Si aparece **Gengar** deberían hacerle frente con **Alakazam**.

Round 7

Comiencen con **Zapdos** porque a los dos contrarios del tipo agua no les va a gustar nada el asunto. **Gyarados** puede cumplir un buen papel frente a **Dugtrio** y quizás hasta con **Exeggutor**. De lo contrario, les queda **Arcanine** para enfrentar a **Exeggutor**.

Round 8

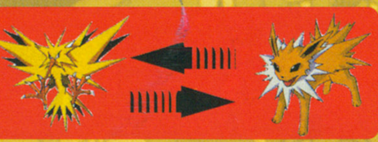
Empiecen con **Zapdos**, cambien a **Gyarados** cuando aparezca **Ninetales** y usen a **Golem** si decide entrar **Jolteon** en acción.





¡Cambio Juez!

Nuevamente tendremos que realizar el mismo cambio que en la otra division. Ahora que vieron lo útil que nos fue Jolteon en la liga anterior seguramente no tendrán ninguna duda de que el cambio es necesario.



Master Ball

Round 1

Articuno sirve contra los del tipo insecto. **Gyarados** se encargará de **Flareon** y **Magmar** y ambos combinados con **Alakazam** terminarán con todos los oponentes normales que se enfrenten en este round.

Round 2

Dos Pokémon del tipo volador combinados con **Victreebel** y **Golem**, quiere decir que **Articuno** va a tener un día de campo. Comiencen con él, **Jolteon** ayudará con los del tipo volador y **Arcanine** es bueno para enfrentarlo con los del tipo hoja.

Round 3

Alakazam debe ser el primero del round. **Golem** es un poderoso aliado para **Alakazam** y hará un buen trabajo contra **Jolteon**. Por último, usen a **Arcanine** para aplastar al insecto, **Scyther**.

Round 4

Los dos del tipo agua caerán una vez más ante el **Thunder** de **Zapdos** pero **Dugtrio** no. Usen a **Gyarados** contra este Pokémon de tierra. **Articuno** ayudará a bajar a **Dragonite**.

Round 5

Cuatro de agua y dos del tipo hoja implica que debemos empezar con **Jolteon** y traer también a **Arcanine** para que la diversión sea mayor. **Articuno** puede dar una mano con los del tipo hoja si es necesario.

Round 6

¿Seis del tipo volador? ¿En qué piensan los entrenadores estos? Comiencen con **Articuno** y **Jolteon** y humíllenlos. El ataque Rock Throw de **Golem** sellará su destino.

Round 7

Raichu es difícil de vencer, excepto por **Golem**, así que inclúyanlo en su equipo y cambien a él si aparece el primero. Con suerte, **Golem** puede encargarse de **Gengar**. **Jolteon** estará esperando que aparezca **Lapras**. Tengan a **Gyarados** preparado en el tercer casillero por si acaso.

Round 8

Comiencen con **Jolteon** e intenten paralizar a **Mew** si aparece. **Jolteon** es lo suficientemente rápido como para lograr dejar duro a **Mew** por el resto del round con su ataque. También sirve para pelear contra **Cloyster**.

Arcanine y **Rhydon** odian a los del tipo agua de manera que **Gyarados** es nuestra mano derecha contra estos dos adversarios. Su última opción es **Golem**, en el caso de que entre a la lucha **Electrode**. Buena suerte y usen los "continues" siempre que los necesiten.

Dodrio GameBoy Tower

Una vez terminada la Prime Cup podrás jugar a la versión Dodrio de la Gameboy Tower y de esa manera poder entrenar y evolucionar a tus Pokémon hasta tres veces más rápido.



La práctica hace al Pokémon Trainer

Ahora que terminaste todos los torneos de Stadium ya estás a mitad del camino para enfrentarte a Mewtwo. Seguramente ya adquiriste muchísima experiencia con los torneos anteriores así que de ahora en adelante las batallas en el Gym Leader Castle te van a resultar mucho más fáciles.

Por todo esto y muchas cosas más te brindamos éste cuadro comparativo que te muestra cómo se afectan entre sí las distintas clases de Pokémon para que puedas aniquilar a los entrenadores que se encuentran en el castillo.



En Ataque / En Defensa	Normal	Fuego	Agua	Electricidad	Hoja	Hielo	Luchador	Veneno	Tierra	Volador	Psíquico	Insecto	Piedra	Fantasma	Dragón
Normal													Desventaja	Sin efecto	
Fuego		Desventaja	Desventaja		Ventaja	Ventaja						Ventaja	Desventaja		Desventaja
Agua		Ventaja	Desventaja		Desventaja				Ventaja				Ventaja		Desventaja
Electricidad			Ventaja	Desventaja	Desventaja				Sin efecto	Ventaja					Desventaja
Hoja		Desventaja	Ventaja		Desventaja			Desventaja	Ventaja	Desventaja		Desventaja	Ventaja		Desventaja
Hielo		Desventaja	Desventaja		Ventaja	Desventaja			Ventaja	Ventaja					Ventaja
Luchador	Ventaja					Ventaja		Desventaja		Desventaja	Desventaja	Desventaja	Ventaja	Sin efecto	
Veneno					Ventaja			Desventaja	Desventaja				Desventaja	Desventaja	
Tierra		Ventaja		Ventaja	Desventaja			Ventaja		Sin efecto		Desventaja	Ventaja		
Volador				Desventaja	Ventaja		Ventaja					Ventaja	Desventaja		
Psíquico							Ventaja	Ventaja			Desventaja				
Insecto		Desventaja			Ventaja		Desventaja	Desventaja		Desventaja	Ventaja			Desventaja	
Piedra		Ventaja				Ventaja	Desventaja		Desventaja	Ventaja		Ventaja			
Fantasma	Sin efecto										Ventaja			Ventaja	
Dragón															Ventaja

La Batalla con Mewtwo

Después de haber conseguido la Prime Cup -que es realmente difícil de lograr-, la Poke y Pika Cups y Petit Cups, aparte de vencer al entrenador rival en el nivel del Gym Leader Castle, finalmente podremos enfrentarnos al Pokémon más poderoso del juego: Mewtwo. Muchos se preguntarán si este personaje es en verdad tan terrible como lo pintan. Para que tengan una idea, y si es que no lo vieron en Blue, Red o Yellow, en Pokémon Stadium podemos combatir con seis de nuestros Pokémon contra Mewtwo solo. Tiene casi 400 HP y sus ataques son increíblemente poderosos.

¿Cómo lo vencemos? Desgraciadamente, la manera más fácil de lograrlo es entrenando nosotros mismos a un Pokémon usando para eso las versiones Red, Blue o Yellow o usando algún personaje prestado de alguien que haya sido muy amable y nos lo preste por un buen, buen rato y que ya se haya tomado el trabajo de entrenarlo. Ganar en este singular combate usando para eso a los alquilados será casi imposible, incluso para los jugadores más experimentados. Para más datos, Mewtwo es del tipo psíquico así que los ataques de Pokémon del tipo insecto tienen cierto efecto en él. Una manera más o menos "fácil" de vencerlo es utilizar ataques que alteren sus sentidos, es decir, confundiéndolo, durmiéndolo o usando ataques que puedan dejarlo paralizado. Luego tendrán que usar ataques muy potentes (por ejemplo el Seismic Toss de algún Pokémon de nivel 100 de ustedes). Cada uno de estos Toss causan alrededor de 100 puntos de daño. Otro dato importante: los personajes rápidos son la clave para llegar tarde o temprano al éxito así que conviene también chequear la velocidad de los que vayan a pelear en su equipo contra el monstruoso Mewtwo. Nuestro último y más poderoso enemigo no es para nada lento pero si logran impactarle con un Thunder Wave, Mewtwo quedará paralizado y si bien puede seguir atacando, de seguro no será el primero en hacerlo durante el round.



FINAL FANTASY VII

Por Durgan A. Nallar

Aquí presentamos la solución completa de Final Fantasy VII, válida tanto para PC como para PlayStation, a pedido de los lectores. Por supuesto, esta guía cubre sólo una manera de resolver la aventura, que si bien lineal, permite una amplia libertad de movimientos. Los nombres de los hechizos, objetos, monstruos o ciertos lugares podrían variar entre versiones, pero siempre resultarán reconocibles. Por otra parte, listar los cientos de secretos y cosas que se pueden hacer sería ir más allá de lo necesario. Daremos por entendido que los jugadores conocen el sistema de combate y el modo de utilizar la Materia, la fuente de energía Mako que puede ser equipada en armas y armaduras para incrementar su efectividad y potencia, puesto que el mismo juego se encarga de enseñarlo.

Junto a la solución completa encontrarán también una guía de la ubicación de cada Materia y la forma de obtenerla cuando sea necesario, más un mapa que podrán consultar para saber hacia dónde ir luego de cada fase. También encontrarán la forma de obtener los dos personajes secretos (Vincent y Yuffie) y el sistema más eficiente para criar Chocobos, entre ellos el preciado Gold Chocobo, la única manera de conseguir el conjuro más poderoso de todos. ¡Esperamos que les sirva!

Cada uno de los nueve personajes que podemos guiar tienen diferentes características, por lo que deberemos conocer en qué aspectos son fuertes y en cuales son débiles. Para combatir sólo podemos elegir tres, así que la justa combinación de talentos puede ayudar en la victoria contra determinados enemigos.

• Cloud Strife

El mercenario es a quien primero controlaremos. Cloud creció en Nibelheim junto a Tifa. Apenas empieza la aventura, Cloud se une al grupo de rebeldes Avalanche por dinero, pero pronto se convierte en el líder del grupo. Cloud hace desastres con su enorme espada.

• Barret Wallace

El gigantón perdió su brazo derecho cuando era pequeño en una de las incursiones que los soldados de Shinra hicieran en North Corel, su hogar. Ahora tiene una prótesis que utiliza como arma de fuego unida a su fortaleza. Barret es el impulsor de Avalanche y busca terminar con la corporación Shinra. Su esposa murió, pero Marlene, su hija, ha sobrevivido al accidente.

• Aeris Gainsborough

La florista vive con su tía Elmyra al comenzar la aventura. Una extraña aura parece rodearla todo el tiempo, poder que parece manifestarse en el crecimiento inexplicable de las flores que ella cuida en el interior de una iglesia abandonada. Aeris se une a Cloud muy pronto en la aventura, mientras vende flores en la calle. Pronto los mercenarios de Shinra querrán capturarla. Aeris formará un triángulo amoroso con Cloud y Tifa. Aeris lucha con su bastón.

• Tifa Lockhart

La hermosa mujercita, amiga de Cloud en la infancia, aloja a los miembros de Avalanche en un escondite bajo el bar Seventh Heaven. Tifa odia profundamente a Sephiroth, responsable de la muerte de su padre, y al parecer estuvo enamorada de Cloud desde pequeñita. Sus armas predilectas son sus propios puños y pies.

• Red XIII

Esta especie de león con piel naranja y cola de fuego, cuyo nombre real es Nanaki, tiene una inteligencia superior a cualquier otra criatura. Creció en Cosmo Canyon en compañía de Bugenhagen, su "abuelo" humano. Red XIII aparece por primera vez cautivo de los científicos de Shinra, quienes quieren someterlo a toda clase de experimentos. Avalanche logra rescatarlo y desde entonces permanece con el grupo. Sus enemigos no suelen resistir mucho tiempo las garras de Nanaki.

• Cait Sith
Este felino inteligente se desplaza a lomos de un enorme muñeco animado por magia. Cloud lo encuentra en Gold Saucer. Cait Sith juega un rol importante en el desarrollo de la historia. Es un ser cobarde, pero posee algunos ataques mágicos muy convincentes.

• Cid Highwind
El viejo piloto sueña con viajar al espacio, y por eso ha aceptado trabajar para la corporación Shinra, quien lo provee de la tecnología y los recursos que necesita para la empresa. Encontraremos a Cid en Rocket Town, y pronto estaremos a bordo de su avión y más tarde guiará la nave Higwind. Su arma predilecta es la lanza.

• Vincent Valentine
Este tipo es más bien oscuro y poco amigo, pero en su interior esconde un gran poder. Ha tenido conexión con Shinra antes; desde entonces su cuerpo es una especie de máquina debido a ciertos experimentos hechos por los científicos de la corporación. Vincent es bueno disparando toda clase de revólveres. Este es uno de los personajes secretos. Para encontrarlo, busquen en el sótano de la mansión Shinra. La puerta de la cámara donde está no se abre. Consigan la llave abriendo la caja fuerte del piso superior (La combinación es: derecha 36, izquierda 10, derecha 59, derecha 97). Ahora bajen al sótano y abran la puerta. Vincent duerme adentro. Háblenle varias veces. Cuando abandonen la mansión, Vincent se unirá al grupo.

• Yuffie Kisaragi
Tiene sólo 16 años, pero ya es una experta en artes marciales. Ella desciende de una vieja familia de Ninjas. Es un poco efusiva e inquieta. Sus armas son el cuchillo, bumerang y shuriken. Conseguir a Yuffie no es fácil. Es necesario merodear los bosques un rato. Al encontrarla, hay que vencerla, pero es fácil. Luego de vencerla encontrarán una pantalla con un lugar para grabar la partida. Ojo, no graben, o Yuffie se irá. Examínenla y hablen con ella. Yuffie los desafiará a luchar. Respondan que no están interesados. Yuffie volverá a provocarlos. Contesten: "petrified", "wait a second", "that´s right", "let´s hurry on". ¡Investiguen bien los alrededores de Wutai y hagan las peleas en la pagoda!

El sistema de juego

Experiencia
A medida que los héroes sobreviven a más batallas, sus puntos de vida y habilidades se incrementan. También se obtiene dinero como recompensa, que usaremos para comprar nuevo equipo, armas cada vez más poderosas, pociones de energía y otros objetos de ayuda. ¡El dominio de la "materia" es fundamental!
Los puntos de experiencia (EXP) se incrementan tras cada batalla ganada, y serán más cuanto más peligroso es el enemigo. Cuando un héroe ha acumulado determinada cantidad de EXP, entonces subirá de nivel, volviéndose más rápido, fuerte y poderoso.
Es importante que los héroes suban sus niveles de EXP tan rápido como sea posible. De otra manera no serán capaces de salir victoriosos de ciertos combates contra enemigos muy difíciles. Cloud, por ejemplo, empieza la aventura con un nivel 6, pero deberá alcanzar al menos un nivel 55 para terminar el juego con éxito.

Hit Points
Los puntos de impacto (HP) miden el nivel de energía o salud. Cuanto mayor es el HP, más un ser puede resistir sin caer desmayado o muerto en combate. Los héroes pierden HP en cada batalla a medida que reciben daño, y al terminar la batalla no los recuperan en forma automática. Es necesario, en cambio, retirarse a una población a descansar (la mayoría de las veces habrá que pagar por una noche de hotel o aceptar la hospitalidad de los amigos), o bien se puede acceder al menú para utilizar pociones de energía. También es posible que un héroe que tenga la habilidad de curar restaure el HP de sus compañeros. Puede hacerse durante las batallas, aunque siempre es aconsejable hacerlo luego de éstas para estar en forma para la siguiente bronca.
Cuando el HP de un héroe cae a cero, éste deja de actuar hasta ser resucitado por un hechizo o por una poción de resurrección. Si en una batalla caen los tres héroes el juego se dará por terminado y perdido, de modo que será necesario cargar una partida salvada. Cloud empieza la aventura con 302 HP, y como los demás puede alcanzar un HP de 9999 como máximo.

Magic Points
Se necesitan MP para lanzar hechizos. Cada conjuro requiere un cantidad especial de MP, y cuanto mayor poder tenga el hechizo más MP utilizará de la reserva que tenga el héroe. Los conjuros pueden ser tanto para atacar como para defender y sanar, incluso para devolver la vida de los héroes muertos en batalla. La reserva de energía se agranda con la EXP de los héroes, así que cada vez es posible tener más MP y por consiguiente utilizar más veces seguidas los hechizos o

lanzar algunos más poderosos. Si la reserva de MP cae a cero o simplemente no es suficiente para lanzar un hechizo, no se podrá usar magia en las batallas y habrá que recuperarse con pociones que restauren los MP o dormir el tiempo necesario. Cloud empieza el juego con 54 MP, pero el máximo permitido lo alcanzará a los 999 puntos.

El sistema de magia utiliza el concepto de "materia", grandes acumulaciones de energía mako de distinta clase materializadas en orbes mágicos. Encontrar y utilizar estos orbes, la materia, permitirá una variación enorme en las posibilidades de los héroes tanto para luchar como para defenderse. La materia tiene la virtud de alterar el efecto y poder de las armas y armaduras de los héroes.

Ability Points

Los AP se incrementan con las batallas y sirven para levantar el nivel de la materia. Cada vez que la materia sube de nivel se torna más poderosa, así como pasa con la EXP de los héroes. La materia sólo gana AP cuando está equipada en armas y armaduras, de lo contrario no pasa nada, así que es prudente usar la materia que queremos desarrollar.

Attributes

Los atributos de los héroes son utilizados por el juego para determinar el resultado de las batallas y determinan sus personalidades. Los atributos son Strength (fuerza), Dexterity (resistencia), Vitality (energía vital), Magic (la capacidad de hacer magia, no es lo mismo que los MP), Spirit (la determinación del héroe de luchar y resistir), Luck (suerte), Attack (habilidad de atacar), Attack % (probabilidad de dañar cuando se ataca), Defense (habilidad de defenderse), Defense % (probabilidad de esquivar un ataque), Magic Attack (la habilidad de atacar con magia), Magic Defense (la habilidad de defenderse mediante la magia) y Magic Defense % (la probabilidad de defenderse de una ataque mágico).

Observando las características de los personajes, notarán que Cloud es un tipo resistente, Barret es muy fortachón y Aeris es debilucha pero tiene mucho poder mágico.

Los atributos de los héroes pueden mejorarse o alterarse equipando materia en sus armas o en las armaduras; también usando ciertos objetos mágicos como anillos de poder, pero a un costo: por lo general equipar un orbe de materia hace bajar la fuerza del héroe entre 1 y 4 puntos, o puede bajar los puntos de vida en 1 ó 2, o bien incrementar Magic Defense en 1 ó 2 puntos.

Dónde encontrar las Materias

A medida que recorran el asombroso mundo de FF7 encontrarán estos orbes mágicos, algunos luego de vencer a ciertos monstruos y bosses y otros semi ocultos u ocultos en algún lugar. A otros los podrán comprar en tiendas especiales. Podrán equiparlos en sus armas y armaduras: por ejemplo, poniendo un orbe de fuego en la espada de Cloud la harán capaz de golpear más duro a los enemigos fríos, y poniéndolo en su armadura lo harán más resistente a los ataques ígneos. Las armas y armaduras presentan ranuras donde poner Materia, en más cantidad cuanto más poderosas son; algunas de estas ranuras están unidas con otra, de manera que colocando allí una Materia con otra pueden alterar el efecto resultante. Por ejemplo, podrían enlazar HP y MP Absorb (muy avanzado el juego, claro) para que al atacar automáticamente sus puntos de vida y de magia se recuperen. Las combinaciones son inmensas. Para saber qué efecto tiene cada orbe, fíjense en el menú del juego donde los verán listados. ¡Presten mucha atención a lo que vean en el juego y aprendar a equiparse según las necesidades!

Green Magic Materia

Estos orbes de energía Mako (verdes) posibilitan lanzar conjuros de ataque y curación.

Materia	Dónde y cómo
• Revive	Tienda en la parte alta de Junon
• Earth	Kalm Town
• Heal	Tienda en Gongaga
• Mystify	Tienda en Gongaga
• Time	Tienda en Gongaga
• Barrier	Tienda en Rocket Town
• Exit	Tienda en Rocket Town
• Comet	Cerca del final del disco 1. En la Forgotten Capital, vayan al pez que está al final del área.Lo encontrarán en la cima.



Materia	Dónde y cómo
• Contain	Vayan a Chocobo Farm y compren el vegetal más caro. Ahora vayan a Mideel y dénsenlo a cualquiera de los Chocobos. Cuando les pregunten dónde tocar, elijan la oreja.
• FullCure	En el disco 2, vayan a la tienda de ítems de Cosmo Canyon. La puerta que estaba cerraba mientras jugaban con el disco 1 ahora debería estar abierta. Lo encontrarán entre las cosas de la tienda, al fondo, junto con otros ítems.
• Shield	En Northern Crater, donde se puede elegir a los miembros del equipo, vayan hacia la izquierda. En la pantalla siguiente, trepen a la caverna de arriba.
• Ultima	En North Corel, durante la búsqueda de las Huge Materias. Es necesario parar el tren (no aprieten el triángulo muy rápido, lo mismo para los usuarios de PC, no se apresuren). Si no consiguen detener el tren, de todas maneras podrán comprar la materia Ultima al niñito por 50.000 gil (ningún gil, el nenio).

Red Summon Materia

Esta Materia permite invocar a los monstruos que nos ayudarán en combate, tales como Ifrit o Shiva Éstas son las más difíciles de localizar.

Materia	Dónde y cómo
• Choco/Mog	Hablen a los Chocobos en la granja después de venir desde Midgar.
• Titan	Vayan a las ruinas detrás de Gongaga Town. Tseng y Scarlet les hablarán de la materia. Examinen el lugar y la encontrarán.
• Odin	Shinra House en Nibelheim. Abran el cofre. La combinación es: Derecha 36, Izquierda 10, Derecha 59, Derecha 97. Ahora venzan a Lost Number.
• Leviathan	Pongan a Yuffie en el equipo. Vayan al templo en Wutai y luchen en los cinco pisos.
• Kjata	Está en la segunda pantalla de Sleeping Forest (la que se repite si no tienen la Lunar Harp). Busquen algo que se mueve cerca del borde superior derecho de la pantalla. Agárrenlo, es Kjata.
• Alexander	Vayan al lago y toquen el agua. Sigan hasta la casa (en la que aparecen siempre que caen inconcientes). Ahora vuelvan al área donde hay que poner los señaladores para no perder la dirección. Una vez en esa pantalla, sigan caminando siempre hacia el lado derecho de la pantalla, sin importar que cambie la dirección. A la larga van a llegar a un camino nevado. Sigan derecho y llegarán a un camino congelado. Sigan derecho hasta llegar a un camino con nieve y rocas. Pronto darán con una caverna donde encon trarán la materia Alexander.
• Hades	Si ya tienen el submarino, vayan por bajo el agua a las proximidades de Gold Saucer. Verán un aero-plano hundido. Después de luchar con Reno y Rude, entren en el compartimento que los Turks esta ban investigando. Hades suele estar cerca del helicóptero.
• Typhoon	Tienen que lograr ingresar a la tercera área de Frog Forest (miren el mapa). Suban hasta la cima del árbol y busquen en las pantallas de la derecha. Typhoon está dentro de una bolsa.
• Bahamut ZERO	Bahamut ZERO se obtiene después de la búsqueda de las Huge Materias. Cuando las hayan puesto en la habitación del holograma (Cosmo Canyon), toquen la azul. Si ya tienen a Bahamut y Neo Bahamut, ZERO se les unirá.
• Knights of the Round	La mejor y más poderosa de las materias se encuentra en la isla circular, al NE del mapa. Para obtener-la es preciso poseer un Chocobo Dorado (Gold Chocobo).

Yellow Command Materia

Incrementa la cantidad de comandos que pueden ser usados en combate, tales como Steal (robar) y Throw (arrojar).

Materia	Dónde y cómo
• Mime	En la cueva, parte oeste del mapa.
• Slash All	En la segunda pantalla de la Ancient/Frog Forest.
• Double Cut	En el aeroplano de Shinra hundido. Usen el submarino.
• W-Item	Durante la invasión de Midgar, en las vías, vayan hacia el Sector 8. Lo encontrarán, eventualmente.



Materia	Dónde y cómo
• W-Magic	En Northern Crater, busquen la fuente de luz brillante. W-Magic está entre los árboles.
• W-Summon	Ganen 64000 Battle Points en la Battle Arena y los podrán canjear por esta materia en el mostrador.
• Enemy-Skill	1° En Midgar, donde arruinan el experimento de Hojo. 2° En los niveles altos de Junon. Vayan dentro de las tiendas al costado del camino. Hay una que conduce a un sótano. 3° En Forgotten Capital, en la parte en que se duermen y despiertan en el medio de la noche, al final del disco 1. 4° Con el Chocobo verde (Green Chocobo) en la casa del anciano, Chocobo Sensei, la que está entre las montañas en el área helada.

Blue Support Materia

Esta Materia demuestra sus efectos en conjunción con otras Materias, tales como "All" o "HP Plus". Es necesario enlazarla con Command Materia o Magic Materia.

Materia	Dónde y cómo
• Elemental	En las Nibel Mountains. Hay otra más más cerca del principio del juego, donde se encuentran con la clave de Mayor.
• Steal as well	En las montañas detrás de Wutai, en una caverna. Si cruzaron laparte del submarino, deberían tener las Leviathan Scales. Ahora pueden registrar la cueva en busca de ítems.
• Counter	En Northern Crater, busquen la fuente de luz brillante. Counter está justo delante de la luz.
• Magic Counter	Corran con un Chocobo clase S en Gold Saucer. Observen los premios.
• Quadra Magic	En la cueva de materia en la zona este del mapa.
• Sneak Attack	Igual que Magic Counter, es uno de los premios.
• Added Cut	En el río congelado. Miren el mapa. Esta materia está en el área más a la derecha. Hay 4 caminos, sur, norte y dos al oeste. Sigan el camino al norte. En la segunda pantalla, busquen el objeto azul en la nieve.
• Final Attack	Háganse con el W-Summon en el Battle Square (cuesta 64000 BP). Esto habilita un nuevo grupo de enemigos para luchar. Completen el torneo y obtendrán Final Attack.

Purple Independent Materia

Esta energía Mako afecta el Status de los personajes, tales como la fuerza y el máximo de puntos de vida.

Materia	Dónde y cómo
• Enemy Lure	Ganen 250 BP en la Battle Arena de Gold Saucer y conjéenlos por la materia.
• Enemy Away	Es un de los premios en la carrera de Chocobos clase S.
• Pre-emptive	Ganen "?" en la Battle Arena.
• Speed Plus	Ganen 4000 BP en la Battle Arena.
• Gil Plus / Exp Plus	Ganen 1000 / 2000 GP y vayan a Wonder Square. Cambien el premio con la mujer.
• HP <> MP	En la cueva en el centro del mapa.
• Underwater	Durante el disco 2, yendo por el túnel submarino bajo Junon. Este lugar puede ser accesado en cualquier momento con el disco 3.



MAKO POWER PLANT

Algunos ítems para encontrar: Potion x3, Phoenix Down, Restore materia, Assault Gun.

Al bajar del tren examinen dos veces el cadáver del soldado más cercano. Entren en el edificio. Para abrir las puertas tienen que hablar con todos sus compañeros. Bajen por el ascensor. Fíjense que por el lugar hay algunas pociones. Sigan bajando por tubos y escaleras. Busquen una Recovery Materia por ahí, graben el juego y en la siguiente área pongan la bomba.

Guard Scorpion

LV: ?? HP: 800 MP: 0

Usen el hechizo Bolt (el rayo) de Cloud, y sobre todo ataquen con Barret. Cuando le hayan hecho daño suficiente, el escorpión empezará a temblar. En ese punto Cloud hablará con Barret. NO ataquen al boss ahora, aprovechen para curarse o esperen. Si lo atacan, el escorpión responderá con el mortífero láser de su cola. Sigan atacando y cuando el boss muera les dejará un hermosa Assault Gun.

Ahora rajen. Tienen 10´ antes de que el reactor estalle. Asegúrense de equipar la nueva arma en el brazo de Barret. Cuando se encuentren con Jesse ayúdenlo a zafar la pierna de la escalera (hablen con él) y hagan lo más rápido posible el camino de regreso.

MIDGAR CITY

Alguinos items para encontrar: Potion.

Cuando salgan del refugio, suban por las escaleras y compren la rosa a Aeris. En la siguiente pantalla hay una poción al sudoeste de la estructura circular. Vayan al sur, en esta zona se encontrarán con guardias de Shinra y se los dará la opción de luchar contra ellos o de huir. Hagan lo que hagan deberán saltar sobre el tren que pasa bajo el puente. En su interior hablen con sus cuatros compañeros. Después busquen a Jesse, quien les mostrará un mapa de la red ferroviaria de Midgar. Acérquense a Barret y bajen del tren. Vayan hacia la izquierda y hablen con un chico situado junto a una torre cercana. Aquí pueden grabar la partida.

LA BASE AVALANCHE

Algunos ítems para encontrar: 1500 gil, Affect All materia, Ether.

Pronto llegarán a los suburbios. Hablen con todos y diríjanse al bar. Aquí conocerán a Tifa y a Marlene, la hija de Barret. Dénle la flor, tómense un trago con ella y después bajen al sótano por el ascensor, disimulado en el flipper. Tras discutir con Barret, salgan de la base. Tifa intervendrá y Barret acabará dándoles 1500 gil. La gente del lugar les puede enseñar el manejo del juego y de la materia. Luego salgan del bar y diríjanse hacia el edificio de tres pisos que hay hacia el sur. En el segundo encontrarán otro punto donde salvar. Bajen al primer piso y aprovechen para equiparse. Luego diríjanse a la tienda de materia y compren las materias Ice y Fire. Regresen a la estación de tren y aborden.

DE VUELTA AL REACTOR

Algunos ítems para encontrar: Ether x2, Potion, Tent, Titanium Bangle.

Merodeen el tren y hablen con todos. Cuando suene la alarma, pasen rápidamente de vagón en vagón y salten al suelo. Luego regresen hasta que vean el camino bloqueado por un campo de energía. Bajen por el hueco que hay a la izquierda y por las dos escaleras. Hablen con Wedge.

Suban por la escalera que hay junto a él y luego por las escaleras situadas a la izquierda de Jesse. Aquí verán un punto donde salvar la partida y a Biggs. Suban por la escalera y llegarán al centro del reactor cinco. Bajen por la tubería y avancen hasta que puedan colocar la bomba.

Suban por las escaleras y utilicen el ascensor para llegar a la planta superior. Revisen el lugar. Luego vayan a la izquierda. Tifa, Barret y ustedes deben pulsar simultáneamente los tres paneles de control (cuanten unos tres segundos desde que desaparece el cartel). Entren por la puerta que se acaba de abrir y vayan hacia el Norte. Aquí verán al presidente de Shinra.

Air Buster

LV: 15 HP: 1200 MP: 0

Este boss tiende a volverse para atacar a quien lo ataque. Así que si alguno de los personajes está muy herido, hagan que el personaje del lado opuesto sea quien ataque al engendro. Ojo con su shock eléctrico (hace un montón de daño, pero también eleva la barra de Limit Break rápido) y con la ametralladora que tiene a la espalda. Usen pociones y Recovery Materia para recuperarse. Ataquen con Thunder y los Limit Breaks. Aguanten hasta que la cosa se muera. Recibirán un Titanium Bangle para Tifa.


NEXT LEVEL
EXTRA





fear
effect



Lucy Clarkson

como Lara Croft - estrella de Tomb Raider

LOS ALREDEDORES DE CIUDAD MAKO

Algunos ítems para encontrar: Potion, Phoenix Down, Protect materia, Ether

Cloud despertará en una iglesia junto a Aeris. Cuando aparezca Reno, rajen y suban por las escaleras. Utilicen los barriles de la parte superior para dejar fuera de combate a los matones de Reno (primero empujen el de más a la izquierda, luego el de más a la derecha y por último el de más al frente). Si la pifian con los barriles tendrán que luchar contra los Turks con Aeris. Salgan por el agujero del techo. Por aquí cerca podrán guardar la partida.

Vayan hacia el pueblo y hablen primero con el hombre de la tubería próxima a la entrada. Después compren elementos y materia en los negocios. Una vez que estén listos, vayan a la derecha y llegarán a la casa de Edelmyr, la madre de Aeris. Pasen allí la noche y cuando despierten miren entre la cama y la mesa y verán una Potion y un Phoenix Down. Luego, bajen por las escaleras (sin correr). Examinen el jardín. Apenas abandonen la ciudad, vayan a la izquierda y diríjanse al agujero del muro. Entren por éste tras reunirse con Aeris.

WALL MARKET

Algunos ítems para encontrar: Ether, Phoenix Down, Stimulant

Avancen por las rampas y tuberías y caminen hasta llegar a Wall Market. Aquí pueden comprar y vender armamento y objetos. También es posible descansar en la posada. Cuando estén listos busquen el club nocturno. Hablen con todos, en especial con el patovica de la entrada. Elijan la primera opción y luego recorran todo el mercado hacia el norte hasta llegar a la mansión de Don Corneo. Hablen con el grandote de la puerta y luego vayan a la tienda de ropa. Hablen con la empleada y después busquen el bar para hablar con el borracho. Pídanle un traje y regresen a la tienda de ropa. Luego vayan al gimnasio, donde tendrán que enfrentarse al Big Brother en una competencia de flexiones, también llamadas "lagartijas" por el Comando del Ejército Argentino. Una vez que tienen la peluca, vuelvan a la tienda de ropa y entren en el probador para disfrazarse de mujer. Vayan a la mansión de Don Corneo de nuevo y hablen otra vez con el tipo de la puerta. Cuando estén en la recepción, suban por las escaleras al piso superior y entren por la puerta del final. Bajen por las escaleras oscuras y llegarán a la cámara de torturas de Don Corneo. Suban las escaleras hasta que lleguen a la habitación central. Aquí encontrarán a Don Corneo. Dependiendo del disfraz se hayan puesto, elegirá a Aeris o a Tifa. Si el disfraz de Cloud está compuesto por Silk Dress, Blonde Wig, Diamond Tiara, Sexy Cologne y Lingerie o Bikini Pants, lo elegirá a él. Si eligió a alguna de las minitas, hablen con los secuaces, sobre todo con el que está junto al televisor. Al revelarles que tienen pelos en las piernas tendrán que boxearse. Regresen a la sala de torturas a liberar a Aeris (si Aeris fue la escogida, la encontrarán afuera con Tifa) y luego vuelvan a entrar por la puerta del centro. Hablarán con Don Corneo, y no importa la opción que elijan siempre terminarán cayendo en la misma trampa.

LAS ALCANTARILLAS DE MIDGAR

Algunos ítems para encontrar: Potion x4, Phoenix Down, Steal materia, Hi Potion x3, Ether x2.

Antes de hablar con Tifa o Aeris, suban por las escaleras y agarren la poción (la van a necesitar).

APUSU

LV: 18 HP: 1800 MP: 0

El ataque de agua hace daño a todos los personajes, así que utilicen tantas pociones y Recovery Materia como sea necesario. La oleada también daña al boss. Usen los hechizos de fuego. Usen el Limit Break de Cloud para golpear al monstruo y el Limit Break de Aeris para curar al grupo. Cuando lo venzan recibirán un Phoenix Down.

Ahora busquen la salida al exterior, subiendo y bajando escaleras a lo loco. Por ahí van a dar con la materia Steal. Graben cuando descubran el punto de salvado. Busquen en el área porque hay algunos objetos de interés. Sigan avanzando a través de vías y por encima y por dentro de los vagones. En cierto punto deberán reubicar dos locomotoras para poder pasar de un salto. Continúen hasta la estación y suban a la torre. En lo alto encontrarán a Barret disparándole al helicóptero de Shinra.

RENO

LV: 17 HP: 1000 MP: 0

El Turk puede lanzar una pirámide de energía que captura en su interior a los personajes. Si Reno consigue capturar a todos los miembros del equipo, chau. Para romper las pirámides, ataquen a sus compañeros (no les harán daño). Reno también usa un hechizo eléctrico que puede paralizar. Es muy jodido. Hagan el aguante hasta que caiga y usen sus Limits Breaks. Si ganan, obtendrán un Ether.

La Sector 7 se derrumbará, de todos modos, y habrá unos cuantos llantos. Barret y Tifa se les unirán cuando traten de abandonar el área. Busquen por ahí la materia





Sense. Vayan a la casa de Aeris y pasen la noche. A partir de ahora tienen que ascender al sector superior para salir al exterior. Vuelvan al gimnasio, en Wall Market. Hablen con todos hasta que les indiquen ir a un local llamado "Machine & Gun" a comprar unas baterías. Háganlo y busquen unos chicos jugando. Allí cerca podrán trepar. Usen el cable para subir y pongan una de las baterías (una hélice se pondrá a girar). Suban más (ojo con el cable suelto) y pongan la otra batería. Saldrán a los pies del cuartel general de Shinra.

EL CUARTEL GENERAL DE SHINRA

Algunos ítems para encontrar: Elixir, Attribute materia, Star Pendant, Four Slot, Affect All materia, Phoenix Tail, Ether, Poison materia, Shurudan x2, Talisman, Technqiues of the Enemy materia, Potion x4, Mithril Bracelet , Guard Up.

Hay que subir hasta el piso 59. Tienen dos opciones: ir por la escalera (por ahí es lento pero verán algunas cosas interesantes, como un cuarto de "Accesories") o por el ascensor principal. Yendo por éste último tendrán que luchar en cada piso donde el ascensor se detenga, lo cual es bueno para sumar EXP, y chequear el panel de control para poder seguir subiendo. Si deciden bajar no tendrán que luchar.

Una vez en el piso 59, maten a los guardias para obtener la llave del ascensor de tubo y suban en él hasta el piso de arriba. Ahora tendrán que colarse sin que los vean los soldados. Usen las estatuas para esconderse y traten que no los vean, o tendrán que recomenzar. Una vez que pasaron, usen la escalera y suban otro piso. Hablen con todos hasta que les pregunten por Aeris. Respondan con "......" y obtendrán la llave del piso 62. Suban. Hablen con Domino, quien les hará unas preguntas y, si contestan bien a la primera vez (la respuesta cambia al azar con cada juego), se ganarán la materia Atttribute. Ahora les darán la llave para el piso 63. Suban. Enciendan la computadora. Tienen que abrir tres puertas. Primero la de arriba a la derecha; luego, en ese mismo pasillo, la última de abajo. Entren en la habitación y agarren el cupón A. Suban por el conducto de aire de esa misma habitación, doblen para meterse por arriba y saldrán en otra habitación donde los espera el cupón B. Ahora vayan a la izquierda y abran la tercera puerta para entrar en la habitación donde se encuentra el cupón C.

Regresen al conducto de aire y cambien los cupones en la computadora (opción inferior, luego superior). En el piso 64 podrán grabar la partida y descansar. Vayan al baño y examinen los armarios. Suban al piso 65. Allí hay varios cofres. La habitación circular contiene una réplica a escala de la ciudad de Midgar. Examínenla por completo y elijan la opción superior para repararla. Diríjanse a la habitación superior de la izquierda y abran el cofre. Verán que adentro hay una de las piezas que faltan en la maqueta.

Regresen a la habitación circular y colóquenla en su sitio, con lo que se desbloqueará otro cofre. Ahora sólo tienen que ir abriendo todos los cofres y encajando con paciencia todas las piezas. El último cofre es el que está situado junto a la escalera y contiene la tarjeta de acceso al piso 66. Suban.

Busquen el baño y métanse por el conducto de ventilación. Verán una secuencia. Ahora sigan a Hojo (el científico de la colita) hasta el piso 67 y hablen con la gente. No pierdan de vista a Hojo. Luego del flash de Cloud, busquen tras unas cajas el punto para salvar la partida. Suban por el ascensor que hay al norte. Ahora elijan a un personaje para que acompañe a Aeris: recomendamos a Barret. Aquí aparece Red XIII (pueden ponerle otro nombre, pero ése está bárbaro).

HO512 / HO512-OPT

LV: 19 HP: 1000 MP: 120
LV: 7 HP: 300 MP: 48

No traten de matar a los guardianes que acompañan al boss, eso sólo crea más y más. Usen Thunder o Flame y no dejen se curarse a sí mismos siempre que puedan. Eviten usar ataques físicos, Cold y Poison. Esto implica que Red XIII debe usar Fire en vez de sus garras. No se preocupen si el boss los envenena. Apenas se curen volverán a ser envenenados, con seguridad, así que sigan luchando hasta vencerlo. Obtendrán dos Shurudans y un Talisman.

Ahora suban por el conducto y agarren la llave del piso 68 que los dará el asistente de Hojo. Diríjanse al piso 66 y traten de entrar en el ascensor. Los Turks los "acompañarán" a hablar con el presidente de Shinra. Terminarán presos. Descansen. Al despertar verán la celda abierta. Examinen el guardia y hablen con Tifa. Examinen al guardia de nuevo y sáquenle la llave de las celdas. Abranlas. Vuelvan al laboratorio y hablen con Red XIII. Tomen el ascensor al

piso 68 y vuelvan a hablar con Red XIII.

Continúen caminando por el área. Encontrarán algunas pociones y una puerta con unas barras verdes. Pasen sin miedo y trepen las escaleras al piso 69. Sigan hasta encontrar el cadáver del presidente de Shinra, y luego hasta dar con Rufus, su hijo y heredero. Vayan al ascensor. ¡Se vienen las piñas!

HUNDRED GUNNER

LV: 18 HP: 1600 MP:0

Sólo pueden usar ataques a distancia, así que usen a Barret y sus Limits Breaks y magia.. La magia basada en veneno no le hace nada, pero Thunder resulta muy eficaz. Asegúrense de haber equipado a Red XIII con algo de materia mágica (igual pueden usar su Limit Break). Cuando le hayan hecho daño suficiente al boss, éste empezará a quebrarse. A la segunda vez empezará a lanzar golpes de calor que dañarán a todo el grupo, cuidado.

Cuando caiga, habrá que luchar contra una máquina voladora.

HELI GUNNER

LV: 19 HP: 1000 MP: 0

Como conel anterio, no usen Poison pero sí Thunder. Habrán quedado bastante debilitados luego de la última batalla, así que cúrense con pociones y Recovery Materia. Usen el Limit Break de Aeris para resucitar a los muertos. Al vencer, obtendrán un Mythril Bracelet.

La escena cambiará a Cloud, que estará peleando contra Rufus y una especie de pantera. Asegúrense de equipar materia (la poca que puedan tener disponibles que no tengan los otros miembros) y empiecen.

Rufus / Dark Nation

LV: 21 HP: 500 MP: 0
LV: 18 HP: 140 MP: 80

Primero maten a la pantera, ya que ella lanza un hechizo de barrera física para ayudar a Rufus. Usen magia para dañarlos. Rufus sólo puede dañarlos con su escopeta, así que mucho no se preocupen a menos que sus HP bajen demasiado. Usen el Limit Break de Cloud apenas puedan. Cuando lo hayan herido bastante, Rufus huirá en su helicóptero. Obtendrán un Boudan Chokki y un Guard Up.

EL ESCAPE

Algunos ítems para encontrar: Star Pendant.

Salgan de la terraza. Bajen al hall del edificio y sigan a Aeris. Ahora subirán a unos vehículos. Aquí tendrán que atacar a las motos enemigas mientras evitan que dañen el auto de sus compañeros. Cloud tendrá que usar su espada y empujarlos para sacárselos de encima. Al final del recorrido habrá un boss a la espera.

MOTOR BORE

LV: 19 2600 MP: 120

La mayoría de los ataques de este boss hacen poco daño, pero su lanzallamas y el segundo ataque de fuego puede liquidar a todo el grupo en un solo round (se despacha unos 220 puntos de daño). La mejor manera de vencer es tener a Aeris y Barret en el grupo. Equipen con Affect all y Restore a Cloud o Barret y con Thunder al tercer personaje. De esta forma, podrán curarse con un personaje, atacar con otro y utilizar el Limit Break de Aeris para resucitar siempre que sea necesario. También los hechizod Cold funcionan mejor que los Flame contra el boss. Ojo que el bruto ataca desde atrás también, así que ubiquen a Cloud y a Barret adelante y a Aeris atrás. Cuando lo venzan obtendrán un Star Pendant.

KALM TOWN

Algunos ítems para encontrar: Ether x3, Peacemaker, Guard Up

¡Por fin en la superficie! Elijan los integrantes del grupo y salgan por la parte inferior de la pantalla. Aquí verán el mundo de Final Fantasy desde un mapa tridimensional. Encaren para Kalm Town (miren el mapa de la revista), al noreste de Midgar. Entren en la posada y verán al resto del equipo. Hablen con ellos. Se encontrarán por primera vez con Sephiroth.



En Nibelheim, examinen todo y hablen con Sephiroth y los guardias. Entren en la casa de Tifa (el edificio grande de la parte sudeste de la ciudad) y toquen en el piano la melodía del juego (más tarde podrán hacerlo de nuevo para obtener un Limit Break para Tifa, pero ahora no pasará nada; para los entendidos, la melodía parece ser Do-Re-Mi-La-Do-Re-Mi-So-Fa-Do-Re-Do). Entren en la taberna y suban por las escaleras. Hablen con Sephiroth y duerman. Al día siguiente, hablen con Sephiroth y dejen que les saquen la fotografía. Cuando vuelvan a tomar el control de Cloud, avancen por el puente y hablen con Tifa dos veces hasta que se rompa. Vayan al noreste y entren en la caverna. Sigan siempre hacia el norte y llegarán a la planta de Jenova. Entren y sigan a Sephiroth. Hablen con él varias veces.

Cuando se encuentren de nuevo en Kalm Town salven el juego. En la mansión de Nibelheim, suban las escaleras y vayan a la derecha. Entren en la puerta inferior izquierda y vayan a la siguiente habitación. Examinen la parte circular del muro de piedra; allí descubrirán una entrada secreta al sótano. Bajen por la escalera de caracol y caminen hasta llegar a la biblioteca. Salgan cuando Sephiroth deje de hablar.

A la mañana siguiente regresen a la biblioteca. Vuelvan a salir de la mansión e intenten entrar en la casa que hay a su derecha. Cuando aparezcan de nuevo en la planta de Jenova, regresen a la parte donde estaban las cámaras criogénicas y examinen a Tifa. Suban por las escaleras y vayan por la puerta que Sephiroth ha abierto. De vuelta al mundo real, suban a la segunda planta de la posada y verán un ítem que no pueden alcanzar (si insisten terminará cayendo). Agarren el PHS (Party Hensei System) que los entregará Tifa y que les permitirá intercambiar a sus compañeros en cualquier momento. Examinen el resto de las casas del pueblo. Luego salgan al mapa 3D y caminen hacia Chocobo Farm.

CHOCOBO FARM

Algunos ítems para encontrar: Summon Chocobo & Moogle materia

Hablen con algún Chocobo del corral. Lo verán bailar y les dará la materia roja para invocar a Choco/Mog. Ahora entren en el establo y hablen con el hombre del sombrero de paja. Compren la materia Chocobo Lure (o Attrack Chocobo, en otras versiones) y varias verduras. Salgan de nuevo al mapa 3D, ¡es hora de capturar un Chocobo! Para ello, equipen a alguno de los miembros del grupo con Chocobo Lure y deambulen por las partes del mapa donde se ven unas huellas. Hay que esperar a que los ataquen. Si entre los atacantes se encuentra un Chocobo, aliméntenlo con verduras y eviten golpearlo. Si logran



acabar la lucha sin que el Chocobo haya escapado, lo habrán capturado. Ojo que cuanto más cara es la verdura que le tiren más tardará en comérselas. Si lo golpean, el pajarraco los dañará y huirá, así que habrá que recomenzar. Una vez montados en el Chocobo, pueden andar sin que los ataquen pero si se bajan el Chocobo se escapará. Hacia el sur hay una caverna a donde tienen que ir. Diríjanse hacia allí esquivando a la serpiente gigante que verán en la arena. Ojo, si la serpiente los alcanza, habrá que combatir.

MIDGAR ZOLEM

LV: 26 HP: 4000 MP: 348

Este boss tiene dos ataques poderosos: uno es un coletazo que saca de pantalla a uno de los héroes por el resto del combate. El otro es la habilidad Beta, capaz de infligir 1000-1200 puntos de daño (traten de tener equipada la materia Enemy Skill para aprender esta habilidad). La serpiente también ataca con un mordisco. Atentos: luchar contra esta criatura a tan temprana altura del juego es suicida; habrá que esperar a tener varios Limit Breaks y hechizos más poderosos que incluyan invocaciones (Summon Materia). Para peor, vencer a este boss otorga muy poca EXP, AP y gil, y encima reaparece cada vez que volvemos al mapa 3D.

MITHRIL MINE

Algunos ítems para encontrar: Ether, Tent, Long Range Attack materia, Mind Up x2, Elixir, Power Wrist.

Cuando consigan entrar en la cueva, salgan y vuelvan a entrar de nuevo. Examinen la mina (no olviden trepar por las raíces). Encontrarán a los Turks: Rude, Iriina y Shon. Cuando se vayan sigan examinando el área y luego retornen a donde los encontraron. Suban por las ramas y salgan por la puerta. Diríjanse a Fort Condor. Hablen con el hombre de la entrada. Trepen por la cuerda. Hablen con todo el mundo, compren todo lo que necesiten y duer-



man. Luego suban a lo alto del fuerte y hablen con el hombre. Cuando les pida gil, dénle todo lo que puedan, no sean tacaños. Vuelvan a salir al mapa 3D y diríjanse a Junon.

JUNON

Algunos ítems para encontrar: Summon Shiva materia, Shurudan o Potion x6 o Ether x6, 1/35 Shin-Ra x2, Luck Up, Power Up, Guard Up, Speed Up, Silver Edge Glasses o HP Up o Force Eater.

Hablen con los pobladores y bajen a la playa. Verán a una niñita llamada Priscilla jugando con un delfín. Un momento después, ¡sorpresa!

BOTTOM SWAYER

LV: 23 HP: 2500 MP: 100

Esta criatura marina ataca con unas olas enormes. Golpéenlo con Thunder o hechizos del tipo Poison. Como este boss vuela, Tifa no puede atacarlo (organicen la partida como para que todos los miembros puedan hacerlo). Algunas veces, el boss coloca un burbuja alrededor de un personaje, decrementando sus HP, en cuyo caso será necesario atacar la burbuja con magia (el personaje dentro de la burbuja no sufre daño). Si tienen equipada la materia Affect All se puede atacar con magia tanto al personaje en la burbuja como al boss. Antes de morir, la criatura atacará con un último tsunami (una ola de aquellas), así que mantengan siempre alta su barra de vitalidad. Al vencerlo, obtendrán un Power Wrist.

Tras acabar con el monstruo marino, habrá que hacerle respiración boca a boca a Priscilla. Fíjense en el medidor en forma de pulmón que está en la parte superior derecha. Presionen las teclas para hacer que suba hasta arriba y luego baje rápidamente. Hagan lo que haga, la nena no se morirá. Luego, diríjanse a la casa que hay junto a la entrada al pueblo y hablen con la vieja. Descansen.

Más tarde bajen a la playa y Priscilla los dará la materia Summon Shiva y un silbato para llamar al delfín. Su objetivo es saltar a la torre eléctrica impulsándose con el pez. El truco está en no moverse y silbar, y luego volver a silbar desde la nueva posición.

Una vez en la torre, vayan al aeropuerto. Accionen el interruptor de la caja para bajar la plataforma. Busquen los vestuarios, examinen el armario a medio abrir y elijan disfrazarse como un soldado. Cuando entren los "otros" soldados y comiencen a cantar, hablen con el capitán otra vez y díganle que lo han comprendido. Una vez afuera, salven la partida antes de salir por la puerta inferior y, tras la secuencia, sigan a los soldados. Deben desfilar al mismo ritmo que los demás. Si lo hacen bien, conseguirán seis Ether. Ahora tienen que llamar la atención del capitán moviéndose mientras escuchan la charla de Rufus y Heidegger; así que háganlo. Tendrán que entrenarse de nuevo, pero luego estarán libres para explorar el puerto. Entren en el edificio 27 y hablen con todo el mundo para aprender algo más sobre el uso de la materia. Luego entren en todas las puertas y edificios y agarren todos los objetos que vean, entre ellos la materia Enemy Skill (no olviden equiparla en alguno de los héroes). Regresen al puerto y pongan en práctica los movimientos que aprendieron con el capitán. Si lo hacen bien, ganarán un objeto. ¡Al barco!



SHINRA BOAT

Algunos ítems para encontrar: Ether, Affect All materia, Wind Slasher, White Cape

Agarren la materia All. Hablen con todos en la bodega y en la cubierta. Bajen a la bodega, hablen con Aeris y vuelvan a la cubierta. Ahora ya pueden llegar hasta la proa. Regresen para reunirse con sus compañeros, bajen a la bodega y entren por la puerta donde estaba el soldado. Agarren todos los objetos de la habitación y acérquense al capitán muerto. Aquí aparecerá Sephiroth...

JENOVA BIRTH

LV: 25 HP: 4000 MP: 110

La magia Earth, Flame y Cold funciona contra esta entidad, pero el veneno es inservible. Ataquen con Summon Materia y dénle para que tenga con todo loque encuentren. Es prioritario que mantengan sus HP lo más alto posible, ya que Jenova utiliza lásers para herir a todos los miembros del grupo. Eviten utilizar ataques físicos a menos que estén bajos de MP. Jenova puede lanzar el hechizo Stop sobre un héroe, así que cuiden no depender demasiado de un mismo personaje. Es crucial que todos sean aptos para combatir. Es posible que tengan que utilizar algunos Phoenix Downs cuando Jenova lance su Terror Laser. Si le ganan, obtendrán una White Cape.

COSTA DEL SOL

Algunos ítems para encontrar: Summon Ifrit materia, Power Up x2, Motor Drive, Flame Ring, Double Machinegun, Ether Turbo, Transform materia, Wizard Rod, Star Pendant, Gold Needle x2, Phoenix Tail x10, Mind Up, Tent.

Agarren la materia Ifrit y desembarquen en el puerto de Costa del Sol. Hablen con la gente y examinen el lugar. Descansen. Vayan a la playa, donde Hojo les indicará su próximo destino: North Corel. Salgan de la ciudad pasando por debajo del puente y diríjanse hacia las montañas del oeste. Entren en la cueva y hablen con el hombre de la colina. Luego sigan en dirección norte. Avancen hasta que vean unas vías de ferrocarril abandonadas. Caminen por ellas con cuidado. Si se caen, muévanse rápidamente hacia un lado y así podrán hacerse con alguno de los objetos cuando vuelvan a subir. Sus amigos los esperan en la parte inferior del puente. Vayan a la cabaña que hay un poco más adelante y accionen la palanca. Antes de regresar al puente, escalen la pared de la derecha y decidan si quieren apoderarse del tesoro o dejar a las aves en paz. Si deciden apoderarse del tesoro, tendrán que luchar.

COCATRICE

LV: 17 HP: 420 MP: 0

Este bicho es fácil. Sólo atáquenlo hasta que muera. Obtendrán 10 Phoenix Downs. Podrán obtener dos Gold Needles también, uno robándolo del cocatrice y el otro matándolo con Metamorphosis.

Vuelvan a cruzar el otro puente por debajo y verán que el camino se divide en dos: si van por la izquierda, luego al norte y finalmente a la derecha, llegarán a una pequeña cabaña donde hay un hombre y multitud de objetos. Regresen hasta la bifurcación y agarren esta vez el otro camino hasta que lleguen a North Corel.

GOLD SAUCER

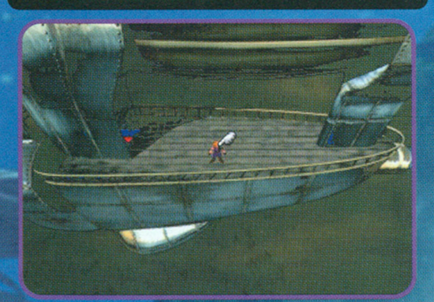
Algunos ítems para encontrar: Silver Bracelet, Summon Ramuh materia.

Hagan lo de siempre: hablen, compren, reequípense. Luego suban en el teleférico que los llevará al parque de diversiones. Paguen la entrada (o, si tienen suficiente gil, es recomendable adquirir el ticket perpetuo porque volverán varias veces, tanto obligatoriamente como cuando tengan ganas de timbear). Aquí verán un punto de salvado, pero deberán pagar en GP (la moneda del parque, que no tendrán hasta que no se ganen un poco) para poder grabar la partida. Entren en Wonder, donde Cait Sith se unirá al grupo. Ahora vayan a la zona llamada Battle Square. Hablen con Dio. Al cuete resistirse contra los robots. Irán a parar a la prisión de Corel. Cuando Barret huya examinen el cadáver y hablen con el otro tipo. Entren en el edificio donde están Barret, Tifa y Aeris. Luego del recuerdo de Barret, vuelvan a la primer área de la prisión, examinen al cadáver, luego salgan por el portón. Si salen por el camino entre el portón y el edificio de la derecha terminarán perdidos en el desierto, hasta que aparezca un carromato que los devolverá a la prisión. Si han salido por la puerta correcta, hablen con el hombre y vayan a la derecha. Encontrarán un cementerio de autos. Busquen hasta dar con Dyne (el tipo que vieron en el recuerdo de Barret). Deberán luchar.

DYNE

LV: 23 HP: 1200 MP: 20

La mejor manera de acabar con este boss es dejar que los ataque para poder alcanzar el Limit Break de Barret. Usen Restore Materia para recuperarse del daño y péguenle con el Heavy Shot cuando alcancen el Limit. Invocar a Shiva o Ifrit también resulta efectivo y provocan grandes daños. Sólo asegúrense de tener suficiente MP; también HP porque antes de palmar el boss lanza un último ataque. (aunque no lo hace si lo matan rápido). Obtendrán un Silver Bracelet.



Luego del combate los invitarán a convertirse en corredores de Chocobos. En el ascensor podrán aprender a correr si quieren. Ahora busquen en la habitación que tiene un póster de Chocobo la materia roja Ramuh. Luego hablen con la mujer del vestido rosa, Ester (o Estelle), para empezar una carrera. Aquí pueden correr en forma manual o automática. Si lo hacen a mano, cuiden de no cansar en exceso a su Chocobo, corran a mayor velocidad por segmentos y reserven energía para el tramo final. Cuando salgan primeros, obtendrán el buggy como premio, y con él podrán desplazarse sobre los ríos (busquen las zonas más claras para cruzar). Diríjanse al sur, atravesando el río, y penetren en la jungla.



GONGAGA TOWN

Algunos ítems para encontrar: Fairy Tail, X Potion x2, 'Summon Titan' materia, Death Blow materia, Additional Effect materia, Ether, Black Megaphone, X Potion, Fairy Ring.

Apenas entren en la jungla los atacarán los Turks.

Reno / Rude

LV: 22 HP: 2000 MP: 80
LV: 23 HP: 2000 MP: 135

Usen cualquier Summon Materia al principio y luego ataquen a uno y a otro. Una vez que hayan dañado lo suficiente a cada quien, se irán. Es mejor atacar primero a Rude, porque él se ocupa de curar a Reno y a sí mismo mientras Reno ataca sin parar. Cuando la pelea haya concluido, obtendrán un Fairy Tail y una X Potion.

Sigan por el camino de la derecha (el que sube) y luego al norte hasta llegar al reactor en ruinas. Luego de que Scarlett y Shon se vayan, examinen la zona en busca de la materia Titán. Vuelvan al cruce y vayan por la izquierda. Luego sigan hacia el norte, hasta Gongaga Town. Allí podrán reaprovisionarse con armas y objetos, descansar y buscar algunos objetos como el megáfono blanco para Cait Sith. A continuación diríjanse al oeste.

COSMO CANYON

Algunos ítems para encontrar: Ether Turbo, Confusion/Vizier Rod, Gravity materia (y volviendo a partir del disco 2 en adelante, Elixir, Magic Up, y Full Cure materia).

Este es el pueblo natal de Red XIII. Busquen y hablen con Bugenhagen. Luego encuentren al resto del grupo y suban al observatorio. Observen la secuencia. Regresen a la hoguera del centro del pueblo y hablen con todos sus compañeros. Vuelvan a hablar con Red XIII una segunda vez. Sigan a Bugenhagen hasta la puerta sellada sobre la tienda de armas y hablen con él. Elijan la opción superior y se abrirá la puerta. Entren, bajen por la escalera y vayan a la derecha hasta llegar a una cueva con muchos agujeros. Sigan a la derecha y suban hasta que vean un agujero en el lado izquierdo. Dentro hay un resorte que deben accionar (opción superior) para abrir una puerta secreta. Entren por ella, sigan hacia arriba y luego agarren el primer camino a la derecha con cuidado de no resbalar en el aceite. Bajen, entren por el agujero para agarrar la materia Added Effect y vuelvan sobre sus pasos caminando por el borde de la mancha de aceite. Sigan hasta dar con una encrucijada de cinco caminos distintos. Comenzando a contar por la izquierda, entren en el cuarto y luchen contra la araña (Spider). En esta área encontrarán varios cofres, uno de los cuales contiene un megáfono negro para Cait Sith. Agarren el segundo camino, maten a la araña y vayan a la izquierda y luego abajo. Ahora vuelvan sobre sus pasos y diríjanse al norte, donde los espera otra araña. Cuando lleguen a la siguiente caverna los enfrentarás a Gi*Nattak y sus elementales de fuego.

GI*NATTACK

LV: 29 HP: 5500 MP: 200

No se preocupen de los Soul Fires que este boss tiene con él; usen cualquier Summon Materia y concéntrese en atacar y usen sus Limit Breaks siempre que puedan, siempre contra el monstruo. Si sus hechizos Cold y Thunder ya alcanzaron el nivel 2, úsenlos que son muy útiles. No utilicen conjuros de fuego. No se preocupen de sus HP, Gi*Nattack puede ser vencido antes de que logre provocar un daño muy serio. Alganarle obtendrán un Confusion o Vizier Rod.

Ahora podrán hacerse con la materia Gravity. Sigan a Bugenhagen, suban las escaleras. Verán una emocionante escena que comprende a Red XIII y su padre (otra que el Rey León). Salgan de Cosmo Canyon sin preocuparse por Red, que se les unirá pronto, y diríjanse a Nibelheim (miren el mapa). Pueden utilizar el buggy, que ya estará arreglado.

EL REGRESO DE SEPHIROTH

Algunos ítems para encontrar: Luck Up x2, Elixir x2, Platinum Fist, Ether Turbo, Silver Megaphone, Twin Viper, Enemy Launcher, Magic Up, Rune Blade, Platinum Baretta, Overthrow, Affect All Materia, Attribute Materia, Sniper CR, Jewel Ring, Counter materia (si abren la caja de seguridad en la mansión, obtendrán un Cosmo Memory manual, la materia Summon Odin y una llave dorada.

Entren en la posada y hablen con todos los personajes que vean, lo mismo que en todo el pueblo. Obtendrán varios objetos muy útiles. Luego vayan a la mansión. En la mansión encontrarán varios mensaje con pistas para abrir una caja de seguridad que se encuentra subiendo por las escaleras, a la izquierda. La combinación es: derecha 36, izquierda 10, derecha 59, derecha 97. En este punto pueden o no abrir la caja de seguridad. Si lo hacen los atacará una criatura (utilicen los hechizos de Aeris para paralizarlo y ataquenlo; cuando lo hayan vencido obtendrán la materia roja Odin y la llave dorada del sótano con la que podrán liberar a Vincent, uno de los personajes

secretos).

Busquen la entrada al sótano cerca de una pared circular, bajen la escalera espiral y caminen hasta la biblioteca. Allí estará Sephiroth. Luego de hablarles, les dejará una materia verde.

Si tienen la llave dorada habran la puerta y liberen a Vincent. Pueden hacerlo en cualquier momento a partir de ahora. Salgan de la mansión y sigan hacia el norte, hacia las montañas Nibel. Hagan el camino hasta que se bifurque y agarren el ramal norte. Regresen y agarren el camino normal hasta llegar al puente. Verán que hay un pequeño sendero que va hacia el norte, donde encontrarán un cofre, pero regresen enseguida al camino por el que venían. Continúen hasta la caverna con los cinco tubos y bajen por la escalera. Salven la partida, vuelvan a subir y tírense por el segundo tubo. Abran el cofre y arrójense por el cuarto tubo. Salgan por el camino que hay justo debajo del monstruo y pasen a la cueva inferior. Déjense caer y entren en la otra cueva. Agarren el camino de la derecha, ignoren la salida que hay al otro extremo de la cueva y diríjanse al sudoeste. Entren por el agujero, vayan arriba, luego a la izquierda y finalmente abajo para hacerse con otro cofre. Ahora sí, salgan por la salida y llegarán a un bosque. En el suelo, a la izquierda de la masa de materia cristalizada, está la materia Elemental. Agárrenla y sigan hacia el norte hasta que lleguen de nuevo a las cuevas. Una vez dentro, vayan a la derecha y luego todo recto hacia arriba hasta que puedan abrir otro cofre. Bajen hasta el pasaje inferior derecho y salgan en dirección sur. Desde aquí vayan a la izquierda y llegarán a la planta de Jenova. Pasen de largo para entrar en el agujero del muro.

MATERIA KEEPER

LV: 38 HP: 8400 MP: 300

El Limit Break de Red XIII y el de Cloud son de utilidad. Si utilizan la materia Choco/Mog a menudo, el boss quedará aturdido un rato. Los ataques físicos sirven si están equipados con buenas armas. Mezquinen MP para curarse a sí mismos, porque el combate se extiende un rato. Pueden sin embargo usar Cold y Thunder, pero no los hechizos de fuego (esto incluye a Ifrit). Combinen Restore y Affect All así se curan todos a la vez. El guardían de la materia se despacha unos 300-800 puntos de daño; además se puede curar a sí mismo y usar la habilidad Tryne, que causa alrededor de 500 puntos de daño a todo el grupo (éste es uno de los pocos seres del mundo que conoce esa habilidad, así que resultaría conveniente que equipen a alguien con Enemy Skill así pueden aprenderlo). Si Red XIII puede utilizar su Limit Break de nivel 2, o alguien sabe lanzar el hechizo Haste, úsenlo al principio del combate. Al vencer obtendrán un Jewel Ring.

ROCKET TOWN

Algunos ítems para encontrar: Power Up, Drill Arm.

Salgan al mapa 3D y diríjanse a Rocket Town (miren nuestro mapa). Aquí pueden reponer fuerzas y reequiparse. Hablen con el hombre que está cerca de la casa a la izquierda de la rampa de lanzamiento para conseguir un arma nueva para Cloud.

Entren en la casa que está a la derecha del viejo. Abran el cofre y salgan por la puerta trasera. Cuando Shera se vaya, suban al cohete. Hagan al menos una pregunta a Cid y regresen a la casa. Cuando aparezca Palmer cerca del Tiny Bronco, háblenlo.

PALMER

LV: 38 HP: 6000 MP: 240

Su arma causa mucho daño ya que tiene los efectos de Fire2, Cold2 y Thunder2, así que tengan a Aeris a mano para curarse o equipen Recovery Materia. Usen Haste y Affect All en el grupo, lancen la magia Slow y invoquen a Chocobo/Mog. Manténgase dándole duro. Cuando ganen la batalla obtendrán un Edin Coat.

Ahora pueden subirse en el Tiny Bronco junto a Cid, que aunque está dañado aún puede atravesar ríos y aguas poco profundas. Este es un buen momento para hacer algunas desviaciones, antes de seguir la aventura. Pueden volver a Chocobo Farm y ahora sí darse maza con la serpiente gigante, porque a esta altura ya deberían tener suficiente pulenta para vencerla (y se habrán quedado calentitos); traten de equipar Enemy Skill para memorizar la habilidad Beta de esta criatura. También pueden intentar hacer el ramal de la historia acerca de Yuffie (miren el cuadro de personajes para saber cómo) y de pasada hacerse con la materia roja Leviathan; aún sin Yuffie en el grupo podrían ir al área de Wutai a buscar cofres y objetos locos. También es buena idea explorar el área de la





excavación (Bone Village), al norte del mapa, donde podrán hacerse con la materia Kjata y comprar algunos brazaletes y objetos.

Satisfechos, diríjanse a la casa del vendedor de armas (en la península cerca del cráter). El tipo les explicará que necesitan la Keystone. Vuelvan al Tiny Bronco pero déjenlo en la orilla. Tienen que volver al parque de diversiones, así que caminen o capturen un Chocobo y vayan a North Corel. Busquen el teleférico.

GOLD SAUCER

Algunos ítems para encontrar: Chocobo Feather, Elixir.

Una vez en lo alto del parque, paguen de nuevo la entrada; a menos que nos hayan hecho caso y tengan el ticket perpetuo. Entren en el Battle Square y diríjanse a la habitación de la derecha, "Dio's Show Room", donde verán expuesta la Keystone. Tendrán que combatir en el Battle Square con sólo Cloud, pero háganlo tranquilos porque aunque pierdan Dio les dará la Keystone. Pero no pierdan, ¿qué clase de héroes son? Como verán, el combate es apasionante porque las condiciones del combatiente cambian al azar, y la verdad que hay que hacer el aguante. Los premios son altos, pero no es fácil. Pueden combatir tantas veces como quieran antes de aceptar la Keystone, y volver a hacerlo cuando gusten.

Cuando intenten regresar a North Corel verán que el teleférico está en reparación, así que tendrán que pasar la noche en el parque. En el Ghost Hotel, hablen con sus compañeros y en la siguiente escena los encontrarán en su habitación. Una de las dos chicas, Tifa o Aeris, irá a hacerles una visita... ¡Yipe! (Aquí hay algo curioso: una de las veces que pasamos por esta situación, como Yuffie ya estaba en el grupo, ella también quiso una cita... todo OK, pero lo grave fue cuando el que pidió la cita fue ¡Barret!) Tras el momento romántico, Cait Sith revelerá sus verdaderas intenciones. Habrá que perseguirlo por todo Gold Saucer, en vano, porque finalmente no podremos impedir que el malicioso gato le entregue la Keystone a los tipos de Shinra.

Busquen a sus compañeros. Abandonen el parque y vuelvan al Tiny Bronco. Diríjanse a Ancient Temple / Setora Shrine (miren el mapa de NLX).

ANCIENT TEMPLE

Algunos ítems para encontrar: Trident, Mind Up, Silver Jewel Gun, Ether Turbo x2, Rocket Punch, Lucky materia, Morph materia, Princess Guard, Ribbon, Last Elixir, Nail Bat, Dragon Bracelet, 'Summon Bahamut' materia, Gigas Bracelet.

Suban por la escalinata y hablen con el tipo de la túnica. Entren en el templo y hablen con Tseng, quien les entregará la Keystone. Colóquenla en el altar para activar el mecanismo. ¡Boom!

Ahora ojo con extraviarse en este laberinto: suban, vayan a la izquierda, suban, y bajen hasta el siguiente nivel. Hay una abertura justo encima de ustedes. Entren por ella, giren a la derecha y suban por las raíces que cuelgan del muro. Desde aquí, vayan a la derecha, bajen por las



escaleras, giren y suban por el muro utilizando las raíces. Pasen la puerta y suban por las escaleras. Ignoren al hombre y escalen por las raíces para alcanzar la plataforma. Bajen por las escaleras y entren en la puerta de su izquierda. Hablen con el hombre dos veces.

Una vez afuera, regresen por las escaleras y bajen por las raíces, pero esta vez vayan hacia abajo y a la izquierda. Ahora tienen que ir hacia la parte sudoeste de la pantalla. Hay un pequeño grupo de raíces por las que pueden descender. Asegúrense de abrir el cofre cercano. Bajen por las escaleras y caminen hacia el noreste. Suban por las raíces, luego por las escaleras que

hay junto a ustedes, pasen por el pórtico, giren al este, bajen las escaleras y escalen las raíces del muro cercano. Vayan a la derecha y agarren la materia Lucky. Regresen por donde vinieron (derecha, bajen por las raíces, suban las escaleras, oeste, pórtico) y luego caminen hacia el este hasta que el camino se acabe. Vayan al sur y giren al este otra vez. Métanse por la puerta.

BLACK MATERIA

Algunos ítems para encontrar: Morph, Ribbon, Aeris´ Ultima Weapon, varios.

Para pasar las piedras, tienen que colocarse justo en el hueco de cada una y agacharse para que pase por encima sin empujarlos. Avancen hasta llegar al final del pasillo y desactiven la trampa. Ahora regresen hasta el estanque que han visto mientras esquivaban las rocas y agarren la materia Morph. Vuelvan al final del pasillo y hablen con el anciano. Bajen por las escaleras y llegarán a una habitación con forma de reloj. Muevan las agujas manualmente y formen un puente que les permita pasar a las habitaciones IV y VI (antes de entrar en esta última tienen la oportunidad de dejarse caer por el hueco central para conseguir una nueva arma para Cloud, pero abajo los espera una buena pelea). Cada hora del reloj conduce a un destino diferente: I: serán atacados por monstruos, II: bloqueado por rocas, III: más monstruos, IV: ¡la Ultimate Weapon para Aeris!, V: un cofre con un Ribbon, VI: la continuación de la aventura, VII: un cofre con un arma para Cait Sith, VIII: un elixir, IX: bloqueado por una roca, X: ¡por aquí vinieron!, XI: otro pasaje bloqueado, y XII: ya van a ver.

Tras la puerta VI tendrán que jugar con el anciano al gato y el ratón: como cada puerta tiene una salida aleatoria, es cuestión de entrar y salir por las mismas hasta pescarlo. Hablen con él (les dará opciones como curarse y salvar la partida) y entren por la puerta que se acaba de abrir en la parte superior. Verán a Sephiroth, que cada vez pinta más rarito. ¡Luego vendrá un dragón rojo!



RED DRAGON

LV: 39 HP: 6800 MP: 300

Lancen Slow al dragon y Haste en ustedes mismos. Prohibido los hechizos de fuego, naturalmente. Usen Summon Materia (cualquiera menos Ifrit, que no hace gran cosa y Kjata, que cura al boss unos 2100 HP por vez). Gravity no funciona contra la criatura. Usen los Limit Breaks y ataques físicos. Se ganarán un Dragon Bracelet cuando lo maten.

Agarren la materia Bahamut y observen que Aeris llama "Black Materia" al orbe dorado... bueno, luego aparecerá Cait Sith en escena, tanto si está en el grupo como si no. Corran al altar que hay a la derecha. Vayan a la salida, primero a la izquierda y luego atravesando la habitación del reloj, que se había quedado parado en las XII. Aquí vendrá uno de los bosses más jodidos del juego.

DEMON'S GATE

LV: 45 HP: 10000 MP: 400

Esta cosa de la pared inflige un daño masivo, pero también hace volar al cielo los Limit Breaks de todo el grupo. Es un buen momento para estrenar la materia Bahamut. Los otros summons no hacen gran cosa. Apóyense en la habilidad curativa de Aeris (mantengan siempre los HP de sus héroes por arriba de 1000) y lancen Barrier y Haste sobre sí mismos. Es duro, pero no imposible. Al vencerlo obtendrán un Giga Bracelet.

Cuando hayan terminado, Aeris habrá abandonado al grupo. Todas sus pertenencias estarán disponibles, así que pueden redistribuirlas. Despertarán en Gongaga Town. Visiten todas las casas del pueblo, hablen con todos (y con Barret) y después busquen el Tiny Bronco. Su siguiente destino es la excavación del continente norte.

BONE VILLAGE

Algunos ítems para encontrar: Lunar Harp, varios.

Hablen con el capataz y elijan la primera opción dos veces. Con paciencia, coloquen tandas de cinco hombres para que excaven, atención, a la izquierda de la cabaña en forma de calavera (los hombres mirarán hacia el lugar correcto para provocar la explosión: el punto imaginario donde se intersectan las miradas); así conseguirán el Lunar Harp tras algunos intentos, así como otros objetos de menor valor. Insistan, no pierdan las esperanzas. Sin la Lunar Harp jamás podrán atravesar el bosque dormido.



SLEEPY FOREST

Algunos ítems para encontrar: Summon Kjata materia, Water Ring.

Suban a la parte de arriba de la excavación y entren en Sleepy Forest. Persigan a la luz roja que verán aparecer y desaparecer entre la vegetación: es la materia Kjata. Avancen hasta un viejo tronco y agarren el Water Ring que hay bajo él. Pasen por encima del tronco y avancen hasta que salgan al mapa 3D. Continúen hasta Ancient City.

ANCIENT CITY

Algunos ítems para encontrar: Magic Up, Aurora Bracelet, Meteorite materia, Guard Up, Elixir, Enemy Skill materia, Wizard Brace.

En la encrucijada, agarren el camino de la izquierda. Dentro del edificio de piedra hay un punto donde salvar la partida. Salgan del edificio siguiendo el sendero que va hacia el este. Bajen las escaleras y avancen hasta que vean un cofre. Regresen a la encrucijada y agarren el camino de en medio. Entren en el edificio en forma de caracol y suban la escalera en espiral para apoderarse de la materia Comet. Regresen al cruce de caminos y tomen por el de la derecha. Llegarán a una zona llena de edificios. Vayan hacia la derecha y luego al norte para entrar en el edificio. Suban hasta lo más alto y agarren la Guard Up. Ahora vayan a la otra casa, la que está a la derecha del camino principal. Agarren el elixir de la planta bajen y suban por las escaleras. Agarren la materia amarilla y pónganse a dormir para recuperar fuerzas. Regresen a la encrucijada de caminos por última vez y avancen por el central. Entren en el edificio y bajen por los escalones azules hasta el final. Tienen que llegar hasta Aeris saltando de pilar en pilar con Cloud. Bien, ahora atravesarán una de las escenas más tristes de la aventura.



JENOVA*LIFE

LV: 50 HP: 10000 MP: 300

Esta aberración es débil contra los ataques de tierra (Earth y Titan). Usen además Comet, Bahamut y Kjata. Los ataques físicos hacen un impresionante daño. Jenova*Life puede lanzar Reflect sobre sí mismo la primera vez que ustedes le arrojen un conjuro, así que no utilicen demasiada magia. Los ataques del mutante no son tan fuertes (400-700 puntos de daño), pero posee un ataque mortal llamado Aqua Breath que hace más de 1500 puntos de daño a cada personaje. Es imprescindible que equipen a uno de los personajes con el Water Ring, la única protección efectiva contra el ataque. Equipen también la materia Enemy Skill, si es que no la tienen ya hace rato, para aprender este poderoso conjuro. Como es obvio, asegúrense de tener un buen surtido de Restore Materia. Cuando haya sido vencido, obtendrán un Wizard Brace.

Luego de una escena de video, tendrán la opción de grabar la partida. Aquí termina el disco 1.

EL VALLE DE CORAL

Algunos ítems para encontrar: Serpent Halberd, Thunder Bracelet, Hypno-Crown, Last Elixir, Magical materia, Power Up.

Sigan a Sephiroth hacia el norte y luego al este por el sendero que antes no podían cruzar. Examinen todo. Suban por la estructura en forma de caracol y busquen la cueva. Tienen que escalar la montaña para poder agarrar todos los objetos, eligiendo distintas opciones. Deténganse aquí el tiempo suficiente para revisar todos los cofres y salientes. A la larga saldrán al mapa 3D. Pueden irse de paseo por ahí, pero no vale la pena. Manténganse caminando hacia el este hasta que una curva cerrada los haga doblar hacia el oeste. Tras las montañas se encuentra Icicle Inn.

ICICLE INN

Algunos ítems para encontrar: X Potion, Map, Vaccine, Turbo Ether.

Caminen hasta el final del pueblo y hablen con el hombre que hay cerca de los árboles. Para evitar el golpe de Elena, muévanse hacia la izquierda en cuanto termine de hablar (si los golpea no se preocupen, no tiene trascendencia en el juego salvo que aparecerán en una de las casas de la aldea). Vuelvan a la entrada del pueblo y entren en la casa que hay a la derecha. Hablen con el chico de la habitación trasera y examinen el snowboard. Luego exami-

nen minusiosamente cada rincón en busca de algunos objetos pulenta. Al terminar, vayan a la casa que está a la derecha de la tienda de armas. Bajen al sótano. Examinen la maquinaria. Después compren equipo, diríjanse a la parte superior del pueblo y prueben su habilidad para el snowboarding.

No se preocupen por agarrar los globos, no sirven para nada. Concéntrense en controlar el descenso. El recorrido tiene diferentes finales según las bifurcaciones que tomen. Lo mejor es tomar la bifurcación izquierda dos veces para darse de narices contra un bosque blanco.

LA MONTAÑA

Algunos ítems para encontrar: Affect All Materia, Sacred, Alexander Materia, varios.

Todo el lugar tiene varios caminos interconectados. Examinen el mapa que tomaron en Icicle Inn. Exploren el lugar a gusto: hay algunos objetos interesantes y cosas para hacer, aunque no resultan esenciales. El asunto es llegar a la marca roja que aparece en el mapa. Desde el bosque blanco, vayan a la derecha, sin olvidarse de tocar el lago (un requisito para obtener la materia Alexander). Continúen a la derecha en la siguiente pantalla y suban hacia arriba en la encrucijada de las montañas. Luego hacia la izquierda. A la larga siempre terminarán en la cabaña del hermitaño.

Antes de esto, si deciden obtener la materia Alexander, lo primero es no haberse olvidado de tocar el lago. Luego busquen una caverna con un hombre envuelto en una túnica púrpura (observen el cuadro de Red Summon Materia para más datos). Hablen con él.

SNOW

LV: 32 HP: 4000 MP: 160

Como es obvio, Snow es débil a los hechizos de fuego. No se puede utilizar Manipulate o Morph con ella, pero le pueden robar (Steal) algo bueno mientras batallan. Los conjuros de hielo de la boss (Cold Breath y Blizzard 2) no son para preocuparse, pero cuiden que no congele a nadie del grupo. Cuando la hayan vencido, podrán recoger la materia Alexander.

EL CRATER

Algunos ítems para encontrar: Ribbon, Javelin, Elixir, Ardent Flame Bracelet, Last Elixir, Speed Up, Enhance Sword, Fang of Dragon Pair, Neo Bahamut, Ether, Hi Potion, Kaiser Knuckle, Reflect Ring, MP Turbo materia, Poison Ring.

Desde la cabaña de Holzoff, suban las escaleras y hablen con el hombre. Elijan dos veces la opción inferior. Salgan de la casa y sus amigos los estarán esperando. Hablen con cualquiera de ellos y luego vayan hacia el norte. El termómetro que aparece en pantalla mide su temperatura corporal, que deben mantener lo más constante posible mientras ascienden por la ladera de la montaña (si desciende demasiado se congelarán). Sólo pueden recuperarse del frío mientras se encuentren en una de las salientes, así que asegúrense de estar bien antes de comenzar a ascender un nuevo tramo. Suban orientándose por las banderas rojas hasta una cueva. Vayan al norte, suban las escaleras y salgan por la salida del sur. Busquen el puente de hielo que hay en la tercera caverna. Avancen hasta lo alto del pasaje y muevan la piedra. Vayan al camino que despejaron y sigan hacia el norte hasta que vean una salida. Ojo con congelarse mientras ascienden por la segunda pared. Llegarán a una nueva caverna con varios agujeros en el suelo. Avancen por el camino que da la vuelta al macizo y entren en la parte superior de la caverna anterior.

Para acabar con los Icicles y los murciélagos ataquen directamente a los bosses. Cuando caigan los cuatro podrán pasar sobre los huecos hacia la caverna inferior. Examinen la cueva hasta llegar a una nueva ladera que habrá que escalar. Arriba los espera la entrada a otra cueva. Examinen el lago luminoso: recuperarán todos sus puntos de vida y de magia, y hasta revivirán los personajes muertos. Salgan por la derecha y bajen. Cuando lleguen a la parte inferior del pasillo los atacará un dragón de dos cabezas.

TSUINHEDDO

LV: 43 HP: 18000 MP: 350 (x2)

Para protegerse de esta criatura sería conveniente equiparse con la Aurora, Dragon y Ardent Flame bracelets. Una de las cabezas ataca con hielo y la otra con fuego. Usen barreras mágicas y Haste sobre el grupo. Usen los conjuros Earth y Meteorite, e invoquen a Alexander, Leviathan y Bahamut. No usen Poison (no le hace daño) ni a Kjata (su ataque cura a las cabezas). Ataquen con conjuros de hielo (Cold) a la cabeza de fuego, y viceversa, y no se confundan porque si por ejemplo le lanzan Ice a la cabeza que ataca con hielo la curarán en vez de dañarla. Además de los ataques simples, el dragón puede atacar con conjuros Cold y Fire combinados, y con un hechizo de terremoto llamado Quega, una especie de explosión que causa alrededor de 1400 puntos de daño a cada miembro del grupo. El dragón utilizará Quega cuando cada una de sus cabezas es vencida. Es importante que ataquen una cabeza por vez, o el dragón los destrozará sin problemas. Al vencerlo por completo, obtendrán un Fang of Dragon Pair.



Regresen al manantial, curen sus heridas y bajen por donde estaba el dragón. Escalen el muro helado hasta la cima y luego bajen por la izquierda hacia el cráter.

Agarren la materia Neo-Bahamut que está cerca del borde de la pantalla. Luego vayan a la izquierda, hablen con los dos hombres y sigan hasta la corriente verde. En su descenso al interior del cráter encontrarán tres barreras creadas por corrientes de energía mágica. Esperen a que se calme el viento antes de pasar, y en la segunda barrera deben además esperar a que la energía esté en su punto más bajo. Si la barrera los golpea deberán enfrentarse a un monstruo.

WIND WING

LV: 36 HP: 1900 MP: 350

Este bicho es muy fácil. Pueden robarle una Hi Potion y encima se deja transformar en un Phoenix Tail. Todavía mejor, se lo puede controlar usando la materia Manipulate y hacer que se ataque a sí mismo.

Tras las barreras los espera Sephiroth, o mejor dicho, una nueva versión de Jenova.

JENOVA*DEATH

LV: 55 HP: 25000 MP:800

Jenova intentará usar Silence de tanto en tanto, impidiendo hacer magia a los héroes, y usa el ataque Red Light siempre después de haber sido atacado con magia. No causa mucho daño, pero repite sus ataques constantemente. La última forma de ataque de Jenova es un conjuro de burbujas ígneas, tampoco muy peligrosas. Si tienen MP de sobra, contraataquen con Meteorite e invoquen a Bahamut, Neo Bahamut y Alexander. Es aconsejable equiparse con el Ardent Flame Bracelet o Dragon Bracelet, ya que los ataques de Jenova se basan en fuego. Equipen el Ardent Flame Bracelet en su mejor lanzador de conjuros así pueden dañar a Jenova*Death y curarse a sí mismos al tiempo. Al vencerlo obtendrán un Reflect Ring.

Dénle la Black Materia a Red XIII o a Barret para que la guarde y después hablen con Tifa. Diríjanse hacia el norte. Llegarán a la tercera barrera, en la que además de viento y energía verde hay relámpagos. Cuando la hayan pasado avancen por el camino hasta la réplica de Nibelheim. Cuando controlen a Cloud, hablen con Sephiroth y luego con Tifa dos veces.

Cuando controlen a Barret en la prisión de Junon, sigan a Tifa mientras los guardias se la llevan. No se preocupen por no poder abrir la puerta de la cámara de gas de Tifa. Vayan hacia el aeropuerto, es decir, salgan de la habitación y vayan a la derecha. Cuando Weapon salga del mar, vayan a la izquierda hasta que lleguen finalmente al aeropuerto.

Corran hasta el centro de la plataforma y examinen la caja amarilla. Desde el nivel superior, vayan a la derecha.

Cuando controlen a Tifa, realicen los siguientes movimientos para zafarse de las correas que los mantienen atados a la silla: pies, pies, cabeza, pies + cabeza, cabeza + brazo izquierdo, brazo izquierdo. Cierren la llave de gas que hay a su izquierda y esperen a que Weapon ataque. Salgan por el agujero, bajen por la pared del edificio y corran por sobre el cañón. Dénle a Scarlett para que tenga y esperen a que Barret los rescate con la Highwind.

Como Tifa, hablen con todos los miembros de la tripulación y luego diríjanse a la sala de Operaciones y hablen allí con el hombre. Regresen a la sala de control y hablen con el timonel. Elijan la opción superior y prepárense para pilotar la Highwind. Su próximo destino es Mideel, en el continente sur. Aterricen en la hierba y entren en el pueblo. Hagan todas las compras que quieran y luego vayan a la parte norte de la aldea. Cuando controlen a Cid, vayan a la sala de Operaciones de la Highwind y formen un nuevo equipo. Ahora tienen la opción de hacerse con las cuatro Huge Materias que intenta recolectar Shinra, pero tengan en cuenta que esta parte del juego es completamente optativa. Pueden acabar el juego igual si no consiguen ninguna Huge Materia o si simplemente deciden no buscarlas.

HUGE MATERIAS

La primera Huge Materia se encuentra en el reactor Mako, en North Corel. Agarren el Highwind, diríjanse hasta allí y caminen por las vías hasta llegar al reactor. Cuando terminen con los guardias que les saldrán al paso, preparen sus dedos para golpear las teclas rápidamente: tienen 10 minutos para mover la palanca de la vagoneta, saltar al último vagón del tren y conseguir llegar al primero. Parece fácil, pero no lo es, así que aquí tienen algunos consejos: intenten subir al vagón del tren lo antes posible (deberían tardar unos 25-30 segundos como mucho); no utilicen Summon Materia contra los enemigos porque son muy lentos y los harán perder tiempo; no accedan al menú de inventario a no ser que sea imprescindible, ya que el tiempo sigue corriendo incluso aquí; tendrán que derrotar a cinco poderosos enemigos y luego frenar el tren a tiempo antes de que se estrelle.

Ya tienen la primera Huge Materia y los habitantes de Corel, agradecidos, los darán la superpoderosa materia Ultima. No obstante, si no han logrado deterner el tren, pueden comprarle la materia Ultima a un nene del pueblo por 50.000 gil.

Ahora tienen que ir a Fort Condor. Suban a lo alto de la torre y hablen con el hombre de la habitación que tiene una puerta cerrada. Tienen que impedir que los ejércitos enemigos lleguen a la cima del monte donde duerme el cóndor. Es



una batalla bastante sencilla donde deben colocar sus unidades de manera estratégica: los defensores deberían estar en la parte superior, los atacantes y luchadores en la inferior y las catapultas en los flancos. Coloquen unos cuantos médicos distribuidos por todo el territorio. Cuando hayan ganado, abran la puerta cerrada. Agarren la materia Phoenix y hablen con el hombre del sombrero blanco que hay en la habitación de abajo. Ya tienen dos Huge Materias.

Regresen a Mideel, hablen con Tifa y salgan fuera. Miren quién llegó.



ULTIMA WEAPON

Imposible ver sus características

El robot tiene sólo dos ataques: Quega y Ultima Beam. Es muy fácil de vencer. Invoquen a sus mejores demonios y ataquen con golpes físicos. Cuando lo hayan lastimado lo suficiente, el monstruo huirá. Más tarde lo encontrarán sobre Cosmo Canyon, y cuando lo hayan liquidado caerá abriendo un sendero hacia el bosque donde encontrarán la materia roja para invocar a Typhoon (tienen que subirse a la copa de las árboles). También pueden llegar allí si tienen un Chocobo verde, negro o dorado.

Cuando estén jugando con Tifa, hablen primero con el Cloud situado al norte. Háblenle de nuevo. Luego hablen con el Cloud de la izquierda, y luego con el que está sentado en la escalera. Hablen con el pequeño Cloud. Miren por la ventana. Hablen con el Cloud sombra y finalmente con el Cloud real para regresar a Mideel. Hablen con él por última vez.

Junon es el siguiente objetivo. Bajen por la calle principal de Junon hasta que vean a un capitán haciendo desfilar a sus soldados. Bajen por el pasaje cuando salgan corriendo hasta que vean la puerta número 1. Bajen en el ascensor. Avancen hasta que vean otro. Bajen por él y vayan hacia el norte (ahora estarán en un túnel subacuático) hasta que lleguen al reactor Mako. Examinen la luz roja de la pared, se vaciará la cámara de agua. Al salir, giren a la izquierda y luego arriba hasta que lleguen a una habitación llena de soldados de Shinra. Vayan a la derecha. Entren al cuarto de máquinas. Vayan con Cloud a la derecha.

CARRY ARMOR

LV: 45 HP: 24000 MP: 200
Right Arm, LV: 45 HP: 10000 MP: 100
Left Arm, LV: 45 HP: 10000 MP: 200

Carry Armor está compuesto por tres partes. Puede capturar hasta dos de los héroes con sus brazos, y éstos recibirán 1/3 del daño que el boss reciba. Si el tercero de los héroes es asesinado mientras los otros dos están cautivos del monstruo, chau. Es prioritario destruir primero sus brazos, pero éstos rotan y cambian lados cuando son alcanzados por los ataques, así que atentos. Utilicen sus hechizos e invoquen a los monstruos amigos. Los ataques de Carry Armor son poco dañiños pero rapidísimos. El peor es el llamado Lapis Laser, capaz de dañar en más de 1600 HP a los héroes. La única manera de liberar a un personaje capturado es destruyendo el brazo que lo aprisiona. Si el personaje al liberarse está muerto, invoquen a Phoenix para atacar y de paso resucitarlo. Cuando hayan vencido a la bestia, obtendrán un God Hand.

Entren en el submarino. Acaben con la tripulación y guíense con el sonar para evitar las minas y destruir el submarino rojo. La clave está en controlar la velocidad para no chocar y en no perder de vista al submarino de Reno. Mucho cuidado aquí. No pueden perder si quieren lograr su objetivo. Una vez hundido hay que recuperar la Huge Materia, así que sumérjanse y busquen los restos en las costas cercanas a Ancient Temple, en la parte sur y central del mapa. Cuando lo encuentren, examinen bien todos los compartimientos. Por aquí anda la materia paa invocar a Hades.

RENO / RUDE

LV: 42 HP: 15000 MP: 230
LV: 49 HP: 20000 MP: 280

Rude (el pelado) puede lanzar ataques Cold y Thunder, en tanto Reno atacará con Neo Turks Light Ray. También tienen la habilidad de confundir, así que estarán en serios problemas si el héroe confundido está equipado con Double Cut o Slash All. Cuando la hayan hecho daño suficiente a uno de los Turks, éste se irá. Si matan a Reno, Rude se quedará a luchar hasta que su HP llegue a cero. El combate es muy duro, así que usen Haste y toda la artillería pesada. Al vencer obtendrán un Elixir.

La cuarta Huge Materia se encuentra en el aeropuerto de Junon, pero no pueden evitar que la transporten, así que diríjanse a Rocket Town y vayan a la rampa de lanzamiento. Suban por las escaleras.



RUDE

LV: 42 HP: 9000 MP: 240
LV: 34 HP: 1300 MP: 100
LV: 34 HP: 1300 MP: 100

Usen ataques físicos para matar a los soldados y dañar a Rude, especialmente si se han equipado con Double Cut y Slash All. Rude puede lanzar una ataque para produce unos 500 puntos de daño, y crear una Mbarrier (barrera contra la magia). Se puede curar a sí mismo a razón de 1100 HP. Pero es fácil de vencer. Si vencen a Rude antes que a los soldados, automáticamente habrán ganado la batalla y un S Mine.

Entren en el cohete, vayan a la sala principal. Cuando el cohete despegue, vayan a la derecha y suban la escalera que hay en la siguiente habitación. Examinen la Huge Materia y elijan la opción superior. Introduzcan el siguiente código: derecha, izquierda, abajo, abajo. Agarren la Materia y regresen a la habitación de entrada. Bajen las escaleras y quítenle los escombros de encima a Cid. Sigan a Shera hasta la cápsula de escape.

Regresen hasta Cosmo Canyon a bordo de la Highwind y suban hasta el observatorio para hablar con Bugenhagen. Toquen la Huge Materia azul para obtener la materia Neo Bahamut ZERO (tienen que tener los otros Bahamuts) y escojan la opción inferior para volver a la Highwind. Ahora deben dirigirse al continente norte, a Ancient City.



REGRESO A ANCIENT CITY

Algunos ítems para encontrar: Ultima Weapon, Elixir x3, Last Elixir, Aegis Bracelet, Starlight Horn, Maximum Ray, Power Up x2, Guard Up, Magic Up, Mind Up, Double Item materia, Master Fist, Pile Driver, Marvelous Cheer, Ragnarok, Missing Score.

En la encrucijada de caminos, vayan por el de la izquierda y síganlo hasta la cámara donde estaba el cristal azul. Caminen hacia la derecha y aparecerán en las escaleras superiores. Ahora necesitan la Clave de los Ancianos para activar el cristal, así que agarren el submarino y diríjanse al continente norte.

Sumérjanse y en uno de los recodos verán, bastante bien oculta, la Clave (es como una llave). Regresen al cristal azul y una vez que Bugenhagen haya activado la cascada, caminen de nuevo hacia él. Salgan de Ancient City y monten en la Highwind. Busquen un buen sitio en la playa cercana a Midgar. Serán atacados por Weapon.

WEAPON

No se pueden ver sus características.

Comiencen lanzando Slow al monstruo y utilicen Bolt y Ultima (los ataques físicos no le hacen prácticamente nada), también las Enemy Skills y las invocaciones. Cuando Weapon esté bajo de puntos de vida, se abrirá una cavidad en su pecho y comenzará una cuenta atrás que hará entre 1500 y 3500 puntos de daño a sus personajes, a menos que lo maten en menos de tres turnos.

Diríjanse con la Highwind al cráter del norte y cambien luego el rumbo hacia Midgar. Cuando dejen el paracaídas, hablen con todo el mundo y bajen por las escaleras. Bajen por la otra que tienen enfrente hasta el final, vayan a la derecha, esperen a que el suelo ceda y suban por las tuberías rojas para luego dejarse caer por el conducto. Suban por las escaleras y métanse en el túnel del tren. Vayan al norte y se encontrarán con los Turks.

IRIINA / RENO / RUDE

No se pueden ver sus características
LV: 50 HP: 25000 MP: 200
LV: 51 HP: 28000 MP: 250

A Iriina la curan los ataques de rayos, Reno los de hielo y Rude los de fuego. Rude tiene un golpe que hace 2000 HP a un personaje, Iriina puede lanzar una bomba ígnea que daña por 500 - 600 HP y un beso que confunde; el ataque de Reno produce unos 800 HP. Todos tienen más ataques, pero éstos son los que utilizan más a menudo. Esta es una de las batallas más difíciles debido al poder combinado de los tres Turks. Protéjanse con Barrier y Haste, y usen Posion, Ultima y Tornado además de los Limit Breaks. Guarden a Phoenix hasta que realmente lo necesiten, ya que revivirá a todos los héroes pero curará a Rude. Los tres Turks escaparán cuando les ganen la batalla. Recibirán un Elixir.

Ahora vayan hacia el sur, agarren una buena provisión de Ether matando algunas criaturas y regresen al norte cuando estén preparados. Cuando lleguen a la bifurcación agarren el camino de la izquierda, suban las escaleras y ataquen a la bestia de Heidegger y Scarlett.



PROUD CLOUD / JAMMER ARMOR

No se pueden ver sus características
LV: 62 HP: 20000 MP: 300

Este boss tiene dos partes;una cabeza y un torso a donde hay que apuntar los ataques. La bestia sólo causa unos 500-800 HP, pero tiene un rayo en su parte trasera que hace unos lindos 1100 HP a todos los miembros de la partida. Aún después de destruir la Jammer Armor (así no puede usar el ataque Materia Jammer para desactivar la materia de los personajes), es necesario continuar atacando la parte principal. Aguanten de la forma normal hasta vencerlo. Obtendrán la espada Ragnarok para Cloud.

Suban las escaleras que hay al norte y vayan a la derecha. Aquí está Hojo.

HOJO

LV: 50 HP: 13000 MP: 250
Pudurea Sample, LV: 42 HP: 10000 MP: 200
Ibiruappu S, LV: 34 HP: 11000 MP: 120
Heretic Hojo, LV: 55 HP: 26000 MP: 200
Right Arm, LV: 55 HP: 5000 MP: 300
Left Arm, LV: 55 HP: 24000 MP: 400

Hojo puede generar dos monstruos cada vez que los maten. Así que concéntrese en Hojo en lugar de sus aberraciones. Vencido una vez, reaparecerá como Heretic Hojo, y entonces podrá volver sus brazos a la vida siempre que lo desee, por lo que deberán atacar el torso. Heretic Hojo puede lanzar Confuse y Silence. Los héroes deberían tener Ribbons equipados. El brazo derecho también causa una gran cantidad de daño (protéjanse con Barrier). Vencido por segunda vez, Hojo asumirá su forma final. En ese estado puede lanzar Slow y un ataque múltiple que puede envenenar. Ataquen con rapidez y utilicen los conjuros de invocación. Al vencerlo definitivamente, obtendrán un Power Up.

Al terminar con Hojo volverán a la Highwind. Este es el final del disco 2.

MAKO PIT

Algunos ítems para encontrar: Limited Moon, Save Crystal, Guard Up x3, Mind Up x2, Magic Up x2, Elixir x2, Power Up x2, HP Absorb materia, Last Elixir x4, Speed Up x2, Tetra-Elemental, Almighty Medicine x2, Vaccine x2, Shield materia, Imperial Guard, Double Magic materia, Command Counter materia, X Potion x2, Ether Turbo x2, Everything Affect All materia, Luck Up.

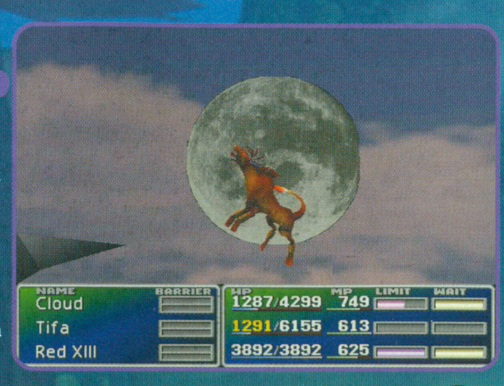
Antes de bajar al cráter asegúrense de poseer la suficiente fuerza para enfrentar a Jenova. Si empiezan a bajar, a menos que suban otra vez, llegarán al enfrentamiento final con Jenova y la aventura terminará. Es final es buenísimo y digno de ver incluso varias veces.

Pero en tanto no desciendan al foso podrán recorrer el mundo de un extremo al otro en la Highwind, que ahora estará impulsada por unos reactores. Todavía hay mucho por ver y explorar en el mundo de Final Fantasy VII. Por ejemplo, hay dos mega robots de los llamados Weapons a la espera de que los sacudan, uno en el fondo del océano y otro en la arena bajo Gold Saucer. Todavía pueden ir a disfrutar del parque o seguir las misiones secundarias si antes no lo hicieron. Pueden fijarse en los cuadros aparte para ver algunas de las cosas que pueden hacer. Si siguen luchando conseguirán incrementar aún más su EXP y volverse cada vez más poderosos, pero lo bueno es que al mismo tiempo el juego incrementará la dificultad del encuentro final con Jenova, así que siempre tendrán la posibilidad de ganar en buena ley.

Ahora asumiremos que vamos a terminar la aventura.

En el cráter los esperan enemigos muy poderosos que pueden acabar con su equipo con un simple ataque. Hablen con todos sus amigos y bajen por la escalerilla de la Highwind. Ahora ya no hay marcha atrás: tienen que acabar definitivamente con Sephiroth. Las siguientes áreas están repletas de túneles y salientes por donde deberán buscar la forma de bajar. Examinen cada cofre posible y no dejen de reequiparse y optimizar al grupo. Serán atacados por seres realmente poderosos, uno de los cuales (las ollas) requerirán ser alimentadas primero con Ether para poder liquidarlas (mal negocio, pero él único posible).

En cierto punto deberán decidir si continúan el descenso por el camino de la derecha o por el de la izquierda. No importa cuál escojan, solo difieren en los objetos que pueden encontrar y siempre a la larga llegarán a un punto donde otra vez estarán todos juntos. Deberán saltar por unas rocas flotantes, combatiendo, para lograr acercarse a la encarnación final de Jenova.



JENOVA SYNTHESIS

Jenova S., B LV: 61 HP: 10000 MP: 600
Jenova S., C LV: 61 HP: 8000 MP: 600

Empiecen el combate usando Haste y Barrier sobre sí mismos, luego usen las Enemy Skills (Aqualung, Tryne) y Summon Materia. Los tentáculos de Jenova caerán inútiles luego de que los ataquen el tiempo necesario, pero se regenerarán con algo de HP si no matan rápido al monstruo, así que utilicen sus hechizos más violentos (Ultima, por ejemplo). Cuando Jenova Synthesis se encuentre a punto de morir, un mensaje aparecerá con una cuenta regresiva de 5 segundos; si no lo liquidan antes de que el contados llegue a cero, el boss lanzará Ultima. Jenova Synthesis hace muy poco daño en realidad (500-800 HP). Es recomendable utilizar ataques físicos para no malgastar los puntos de magia, necesarios para el siguiente estado de Jenova. Si lanza Ultima la batalla termina, así que intenten darle con todo tan rápido como puedan.

Pero no se acaba aquí: formen un nuevo equipo y prepárense para combatir a Sephiroth otra vez. Dependiendo del desarrollo de la batalla contra Jenova, el juego les pedirá que formen hasta tres grupos distintos de luchadores. Si en algún momento de la batalla contra Sephiroth pierden alguno de los grupos se habrá acabado la partida.

REVERSE SEPHIROTH

Reverse Sephiroth B, LV: 61 HP: 2000 MP: 400
Reverse Sephiroth C, LV: 61 HP: 10000 MP: 400
Reverse Sephiroth D, LV: 61 HP: 4000 MP: 400
Reverse Sephiroth E, LV: 61 HP: 4000 MP: 400

Usen Wall y Haste sobre sí mismos (incluso Regen), luego lancen el mejor de sus ataques contra Sephiroth, como Coin Toss, Ultima y los Summon. Cada vez que liquiden a una de las partes del cuerpo, se les preguntará si desean cambiar a otro grupo de héroes. En este caso (si tienen más de un grupo), descubrirán que sólo un grupo puede dañar el orbe amarillo (la parte C) del cuerpo de Jenova, un núcleo que lo regenera constantemente. Cuando C ha sido suficientemente dañada, recibirán un mensaje indicando que Cloud ahora podrá atacar la parte C a su vez, así que cambien a Cloud y ataquen. Cuando la parte C ha sido destruida, liquiden el resto de las partes del cuerpo (a veces no es necesario destruir la parte C y el mensaje no aparece). Si tienen un solo grupo, lo único que pueden hacer es atacar. El número de grupos que tengan afecta el tipo de estrategia a utilizar. Si han conseguido la materia Knights of the Round (criando un Chocobo dorado) no duden en utilizarlo contra Reverse Sephiroth, aunque esto no siempre garantiza el éxito. El boss puede curarse a sí mismo con un conjuro llamado Reverse Energy, incluso puede revivir partes muertas de su cuerpo. Además de sus ataques comunes, utiliza uno llamado Graviga, que causa más de 1500 HP, un rayo que emite desde el torso que hace más de 1700 HP y el último y más temible Fallen Angel, capaz de reducir los puntos de vida de los héroes a 1.

Cuando logren terminar con este engendro, Sephiroth mutará nuevamente y por última vez. Aquí siempre estarán luchando con el grupo donde está Cloud.

SERAPH SEPHIROTH

No se pueden ver sus características

La terrible forma final de Sephiroth puede conjurar Slow, Flare, Break, Doom y Dispel sobre todos los miembros. Otros ataques incluyen Supernova (1100-2200 HP a todos, más confusión y silencio); Pyro Holes (un láser que daña por 3700-3800 HP) y Dein (anillos de fuego que provocan 1200-1300 HP a todos los miembros). Su ataque físico reduce hasta 5000 HP. Sephiroth puede volar, también, inutilizando algunos ataques contra él.

Usen Wall sobre sí mismos y luego Heal, Revive y el Enemy Skill Angel's Whisper si lo tienen. Arrójense Haste y usen ataques físicos, Summon Materia (Hades, Neo Bahamut, Odin) y Ultima. Incluso tírenle con Coin Toss o Throw. Seraph Sephiroth no es nada sencillo de liquidar, sobre todo si pueden invocar Knights of the Round una o dos veces. Cuídense de que el nivel de EXP de Cloud no esté entre 97-100, porque sino Seraph Sephiroth será monstruosamente poderoso y mucho más difícil de vencer.

La escena final estará a cargo de Cloud, así que recuéstense y observen la excelente conclusión. ¡Han terminado el juego! Dejen pasar los créditos y agradecimientos si quieren ver una sorpresa que ocurrirá 500 años más tarde.



Cómo criar un Gold Chocobo

¿Para qué necesitamos un Gold Chocobo? El Chocobo dorado puede andar por cualquier parte del mapa, excepto por el cráter. Océanos, desiertos, ríos o montañas no son obstáculo para un Gold Chocobo. Así, sólo con uno de estos pajarracos gritones se puede conseguir cierta Materia muy poderosa, incluyendo el conjuro más potente de todos, Knights of the Round.

Para criar a un Gold Chocobo habrá que seguir muchos y lentos pasos. Es necesario criar antes Chocobos azules, verdes y negros, todos los cuales tienen una habilidad única.

- Blue Chocobos: pueden cruzar ríos y aguas poco profundas.
- Green Chocobos: pueden cruzar montañas.
- Black Chocobos: pueden hacer lo mismo que los azules y verdes juntos.
- Gold Chocobos: pueden andar por cualquier lado, incluso cruzar el océano.

Para comenzar es necesario tener la Highwind. Antes es imposible, porque todo lo necesario está en diferentes continentes. También es necesario que Cloud haya regresado del coma, pues hasta entonces Gold Saucer estará cerrado, y lo requerirán para correr con los Chocobos que críen. Deben comprar seis corrales en Chocobo Farm (cada uno cuesta 10.000 gil). Se puede lograr con cuatro o cinco, pero es más fácil si tienen seis. Necesitan: al menos 40 sylkis greens que deberán comprar al Chocobo Sensei (200.000 gil), adquirir un ticket perpetuo para entrar a Gold Saucer (30.000 gil), 3 Carob Nuts y 1 Zeio Nut y un Chocobo Lure Materia. En definitiva un total de 290.000 gil.

Veamos cómo lograr todo esto

- Compren los 6 corrales en Chocobo Farm. Asegúrense de que no hay Chocobos en ellos, y si los hay déjenlos ir.
- Vayan a Goblin Island. Está en el océano, al NE de Chocobo Farm. Aquí entrarán en combate con unos duendes a quienes podrán robarle un Zeio Nut (o quitársela una vez los liquiden).
- Vayan ahora al pastizal cercano a Bone Village, donde pueden aterrizar el Highwind. Esperen hasta que los ataque una criatura similar a un dragón rojo, llamada Vlakorados o Brachioladus. Róbenle una Carob Nut (o quítensela una vez que la maten). Repitan esto dos veces más, porque necesitan tres nueces. No todas estas criaturas llevan lo que necesitan, así que paciencia.
- Ahora vuelen a la casa del Chocobo Sensei, en el continente norte. Cómprenle por lo menos 40 sylkis greens.
- Ahora estamos casi listos para aparear. Vayan al lugar con huellas de Chocobo cerca de Gold Saucer. Asegúrense de tener la materia Chocobo Lure (Attrack Chocobo) equipada en alguno de sus heroes. Eventualmente combatirán contra un grupo de monstruos acompañados por un Chocobo. Busquen que los monstruos escolta sean Spencers (se parecen a peces verdes con alas). Si no son Spencers, no pierdan tiempo. Sigan buscando. Si por casualidad igual capturan al Chocobo, no lo envíen a la granja, sólo déjenlo ir. En el combate, arrójenle una verdura al Chocobo para distraerlo mientras liquidan a los Spencers. No ataquen al Chocobo porque él los atacará a ustedes y escapará del combate. Cuando logren finalizar la batalla sin que el Chocobo haya huido, lo habrán capturado.
- Luego de capturar al Chocobo, desmonten y les será presentada la opción de enviarlo a la granja o liberarlo. Luego de enviarlo a Chocobo Farm, vuelvan allá con la Highwind.
- Una vez en la granja, vayan al establo y hablen con Bill. Elijan la opción de mover los Chocobos. El Chocobo que capturaron debería mostrarse caminando con la cabeza en alto. Bill dirá que es un "good" Chocobo. Si no es así, déjenlo ir y vayan por otro mejor. Bill les dirá el sexo del Chocobo (como es obvio, necesitarán una hembra y un macho), así que nómbrenlo acorde a su género. Aquí graben el juego. Vuelvan al Highwind y vuelen hasta las huellas de Chocobo cercanas a Mideel, en el continente más al sur (bajo la granja).
- Ahora capturen un Chocobo que aparezca acompañado de dos Spirals (unas bestias de color púrpura parecidas a lobos). Repitan el procedimiento de enviar el Chocobo a la granja, volver y hablar con Bill. El Chocobo que capturaron esta vez







debería aparecer corriendo y con la cabeza en alto. Bill lo llamará "great" Chocobo). Si no es así, ya saben: déjenlo en libertad. Si el nuevo Chocobo no es del sexo opuesto al que ya tienen en el corral, también libérenlo, no sirve. Apenas consigan el Chocobo necesario, graben el juego.

- Ahora hay que cruzar los dos Chocobos. Hablen con Bill y cuando les pregunte qué darles de comer elijan una Carob Nut. El resultado puede ser cualquiera: un Chocobo amarillo común, un Chocobo azul o un Chocobo verde. Si es amarillo, no sirve. Reseteen el juego y vuelvan a intentarlo hasta que tengan una cría azul o verde,sobre todo verde, porque sino después es más difícil conseguir una azul. Si no lo consiguen, lo mejor es que alimenten con sylkis greens a los Chocobos padres hasta que aumenten su stamina, velocidad e inteligencia. Si es necesario, cómprenle más al Sensei.
- Ahora vayan a Gold Saucer y entren en la carrera de Chocobos clase C (hablen con Ester). Corran los bichos hasta que alcancen clase A. Lleva 3 victorias alcanzar la clase B, tres más para la A y otras tres para la S, la mejor clase. No importa si corren el circuito corto o largo, es igual. Cuando ambos Chocobos son de clase A vuelvan a la granja y repitan el asunto de aparearlos. Esta vez con seguridad obtendrán una cría azul o verde. Nómbrenla y tomen nota de su sexo. Ahora salgan de paseo por unos 15 ó 20 minutos, de paso juntan EXP y gil. Cuando regresen, es probable que los Chocobos amarillos ya puedan aparearse de nuevo. Graben el juego apenas regresen y hagan otra vez el asunto. Otra vez, usen la Carob Nut. Esta vez necesitan un Chocobo de color y sexo opuesto al que tienen. Por ejemplo, si tienen una hembra azul busquen un macho verde. Reseteen el juego tantas veces como sea necesario hasta obtener lo que quieren. Cuando lo consigan, alimenten a cada Chocobo con 10 sylkis greens. Salgan de la granja y graben el juego.
- De vuelta en Gold Saucer, corran los Chocobos verde y azul hasta que alcancen clase A. Luego salgan de paseo durante unos 15-20 minutos y recién retornen a la granja. Graben el juego.
- Ahora hablen con Bill para cruzar esta vez a los Chocobos verde y azul , y utilicen la última Carob Nut. Obtendrán un Chocobo negro. Si no ocurre así, reseteen el juego y sigan probando. Conseguido, alimenten al Chocobo negro con 10 sylkis greens y abandonen la granja. Salven el juego y suban al Highwind.

- Busquen las huellas de Chocobo cerca de Icicle Inn, en la zona oeste del continente nórdico. Esta vez deben capturar un Chocobo que aparece acompañado de dos Jumpings (una especie de conejos blancos). Hagan como siempre. Cuando hayan vuelto a la granja, Bill dirá que es un "wonderfull" Chocobo (debe aparecer corriendo muy rápido y con la cabeza gacha). Si no es, ya saben lo que tienen que hacer. Lo mismo si no es del sexo contrario al Chocobo negro que tienen en el corral. Aliméntenlo con 10 Sylkis greens, dejen la granja y salven el juego.

- Consigan que sus Chocobos "wonderfull" y negro lleguen a clase A en Gold Saucer. Hecho, vuelvan a la granja, dejen escapar a alguno de los otros Chocobos para liberar un corral para la nueva cría, y hablen con Bill para aparearlos. Esta vez usen la Zeio Nut. ¡Ya tienen un Gold Chocobo! Dejen la granja y salven el juego. Lo bueno además de este bicho es que pueden entrar a la Highwind con el Chocobo (lo mismo que con el azul, verde y negro). Cuando salgan de la nave estarán montados en el Chocobo dorado. Ahora sí, busquen las cuatro cavernas si ya no lo hicieron con los otros Chocobos y diríjanse a la isla circular, al noreste del mapa (no aparece en el mapa del juego, pero sí en el de Next Level Extra) a buscar la materia Knights of the Round. ¡Temblá, Sephiroth!

Solo para Expertos

Hay dos horrores que merodean el mundo de Final Fantasy VII y son realmente muy duros de finiquitar. Como es obvio, deben enfrentarlos ANTES de bajar a Mako Pit, pues una vez que se metan en el cráter no queda otra que terminar el juego.

Ruby WEAPON

Ruby WEAPON aparece una vez que Ultima WEAPON a sido destruido. Lo encontrarán en la arena que rodea a Gold Saucer (en apariencia es un pequeño gusanito rojo, pero al tocarlo lo harán emerger en toda su monstruosidad).

A menos que sus garras estén enterradas, su torso es invulnerable. Si lo avanzan cuando no tiene enterradas las patas provocarán que la bestia ataque y elimine de un golpe a un miembro del grupo. Normalmente utiliza su ataque dos veces, reduciendo la partida a un solo héroe.

Cuando Ruby entierra sus patas, ataquen el torso con toda su fuerza, en lo posible con Quadra Magic y Bahamut ZERO. El uso de Knights of the Round no es aconsejable porque provoca un contraataque con Ultima. Como con Emerald, equipen una combinación de Final Attack-Revive si quieren resistir. Encontrarán la materia Final Attack en la Battle Arena de Gold Saucer: hay que acumular GP para comprar los últimos dos ítems (Omni Slash y W-Summon Materia) y luego vencer en la Special Battle.

Al vencerlo, obtendrán la Desert Rose, que podrán canjear en Kalm Traveler por un Chocobo Dorado.

Emerald WEAPON

El monstruo conocido como Emerald WEAPON deambulará en el fondo del océano una vez que han terminado la búsqueda de la Huge Materia de Junon. Sólo es posible luchar con posibilidades de vencerlo una vez que se tienen las materias Final Attack, Knights of the Round, Mime, W-Summon y Mega All.

Su ataque básico daña por 7000 HP, liquidando al instante a cualquiera de los héroes. Puede disparar ocho veces consecutivas su láser; los primeros cuatro disparos dañan por 3000-4000 HP, los cuatro restantes quitan entre 300 a 500 MP. Su super arma daña por 9999 HP a cada héroe. La criatura tiene 500.000 HP y sólo contarán con 20´ para derrotarlo.

Necesitan tener la materia Underwater (podrán conseguir este ítem canjeando el Guide Book al viajero en Kalm Town; el Guide Book se obtiene arrojando Morph sobre una criatura que suele encontrarse en los túneles del reactor submarino -Undersea Mako Reactor- llamada Ghost Ship) antes de entrar en batalla. Eso elimina los 20´de plazo. Necesitan también todos los HP y MP que puedan cargar. Las Master Materias (una Master Materia es aquella que alcanzó el nivel máximo de evolución) son indispensables. Usen W-Summon para conjurar dos Knights of the Round y equipen a todos los miembros del equipo con Mime, de esa manera podrán lanzar una sucesión de Knights of th Round hasta que Emerald muera. También equipen a todos los personajes con una combinación Final Attack-Revive. Repongan sus MP con Ether permanentemente.



¡Al vencerlo, obtendrán la Earth Harp, la cual podrán canjear al viajero en Kalm por las Materias Master Summon, Master Magic y Master Command!

FINAL FANTASY VII

Wutai Village
Chocobo
Rocket Town
Nibleheim
Cosmo Canyon
Ultima Weapon
Frog Forest
Gongaga Town
North Corel
Gold Saucer
Ruby Weapon
Chocobo
Costa Del Sol
Icicle Town
Chocobo
Mako Pit
Chocobo Sensei
Valle De Coral
Bone Village
Chocobo
Junon
Emerald Weapon
Midgar
Kalm Town
Setora Shrine
Fort Condor
Chocobo Farm
Chocobo
Mideel
Goblin Island
Knights of The Round

PlayStation

MediEvil II

Códigos de Gameshark (Versión norteamericana).

Energía Infinita	**800F152C 012C**
Dinero Infinito	**800F15B4 270F**
Munición infinita para la pistola	**800F156C 0064**
Munición infinita para la ballesta	**800F1574 0096**
" " para la ballesta de fuego	**800F1578 0096**
" " para la "Gatling Gun"	**800F1580 0096**
Blunderbuss infinito	**800F1590 0096**
Bombas Infinitas	**800F1594 0096**
Escudo de Cobre infinito	**800F15A0 0096**
Escudo de Plata infinito	**800F15A4 0096**
Escudo de Oro infinito	**800F15A8 0096**
Espada pequeña	**800F155C 0001**
Espada grande	**800F1560 0001**
Espada Mágica	**800F1564 0001**
"Cane Stick"	**800F1568 0001**
Martillo	**800F1570 0001**
Hacha	**800F157C 0001**
"Lighting"	**800F1588 0001**
"Good Lightning"	**800F1584 0001**
Cabeza	**800F15BC 0001**
"Scroll of Sekhmet"	**800F163 00001**
"Staff Of Anubis"	**800F1634 0001**
"Tablet Of Horus"	**800F1638 0001**
Todas las llaves	**800F162C 0001**
	800F161C 0001
	800F1618 0001
	800F1640 0001

Championship Bass

Usá estos password respetando las mayúsculas y minúsculas.

Habilitar todos los niveles	EVpUyYy18VoE

Passwords para el modo desafío

Nivel 2	WK7GuHcbZo7a
Nivel 3	JZsVh[Star]romb82
Nivel 4	cMB4UBWVTuB[Triangle]

Speed Punks

Speed Punks
Terminá en primer lugar en todas las carreras del modo Torneo Fácil. Luego, ganale a Cosworth en la pista Millennium Park.

Jugar como Tetsuo
Terminá en primer lugar en todas las carreras del modo Torneo Medio. Luego, ganale a Tetsuo en la pista City One.

Jugar como Beamer
Terminá en primer lugar en todas las carreras del modo Torneo Difícil.

Turbo fácil
Apretá los frenos y acelerá al mismo tiempo. El karting se va a mantener en el mismo lugar. Cuando soltés los frenos los turbos se van a activar automáticamente.

BattleTanx: Global Assault

Selección de nivel
Usá **"BCKDR"** como password.
La banda de Brandon
Usá **"SMSLGNG"** como password.
La banda de Cassandra
Usá **"NSTYGRL"** como password.
Invencibilidad
Usá **"MSTSRVV"** como password.
Todos los tanques
Usá **"THRTN"** como password.
Todas las armas
Usá **"SRTHMB"** como password.

Samurai Shodown: Warriors Rage

Jugar como Tohma Kuki
Completá el modo historia con Seishiro Kuki.
Jugar como Mikoto
Completá el modo historia con Haomaru.
Jugar como Yuda
Completá el modo historia con Mikoto.
Jugar como Seishiro Kuno
Completá el modo historia con todos los personajes.

NBA ShootOut 2000

Estos son movimientos para fortalecer cada jugada de tu equipo:

Ofensiva avanzada
- Special Dribble: Presioná ▲.
- Back-Down: Mantené apretado ▲.
- Pump Fake: Presioná ●.
- Tip-In: Presioná ●.
- Follow-Up Dunk: Presioná ■.

Encestadas avanzadas
- Alley-Oop: Presioná **L1** + ✖.
- Normal Dunk: Presioná **L1** + ▲.
- Power Dunk: Presioná **L1** + ●. (difícil de embocar)
- Finesse Dunk: Presioná **L1** + ■.

Jueguitos avanzados
- Girar sobre sí mismo: Presioná **R2** + ▲.
- Entre las piernas: Presioná **R2** + ●.
- Crossover: Presioná **R2** + ✖.
- Pasarla por la espalda: Presioná **R2** + ■.

Defensa avanzada
- Swipe Steal: Mantené apretado ■.
- Aguantar: Presioná **L1**.
- Foul Intencional: Presioná ●.
- Cherry Pick: Presioná **R2**.
- Icon Switch: Presioná **L2** + ▲, ●, ✖ ó ■.

Nintendo 64

Namco Museum 64

Nave Doble (Galaga)

Disparále a una de las naves verdes que están arriba de todo para cambiar su color a azul. Cuando esta nave baje sola, esquivá los disparos y dejá que capture tu nave con su rayo tractor. Con la próxima nave, esperá a que la que te capturó baje, disparale y la nave capturada se unirá a la tuya, con lo cual vas a tener doble disparo.

Comienzo rápido (Pole Position)

Pasá el cambio a "low" hasta que alcancés los 160 km/h, luego pasá el cambio a "High". Con esto el coche va a acelerar bastante y si tenés la Pole Position vas a tomar la delantera alejándote de los demás competidores.

Rainbow Six

Invencibilidad

En la pantalla principal, presioná C-Derecha, luego mantené apretado **Z** + **B** y apretá rápidamente **R**.

255 granadas

Cambiá tu arma a granadas y mantené apretado **Z** hasta que el medidor de lanzamiento esté lleno. Cuando tirés la granada, volvé a mantener apretado **Z** hasta que el medidor esté a full de nuevo. Repetí esto hasta que estés con la última granada. Cuando la tirés vas a tener 255 granadas.

Selección de nivel

Usá **"VZRFTMQ2G8SQ"** como password para cambiar la dificultad al modo Recluta. Usa **"FZJFTMR2G8RQ"** como password para cambiar la dificultad al modo Veterano.

Passwords de nivel

Nivel 2
Nombre Red Wolf
Recruit **12D1S2Q22MQQ**
Veteran **1ZL1S2RF2MQQ**
Elite **1ZB1S2S22M??**

Nivel 3
Nombre Sun Devil
Recruit **BJDBC3Q22WQQ**
Veteran **BJJBC3RF25QQ**
Elite **BJBBC3S225??**

Nivel 4
Nombre Eagle Watch
Recruit **BZDBSMQZZ!QQ**
Veteran **BZJBSMRF28RQ**
Elite **BZBBSMS22888**

Nivel 5
Nombre Ghost Dance
Recruit **CJTCCQQ2FGSQ**
Veteran **CZBCS5RFFMRQ**
Elite **CJDCCQS2F288**

Nivel 6
Nombre Fire Walk
Recruit **K2TK65Q2F4SQ**
Veteran **DJBDCYRFF5RQ**
Elite **CZDCSWS2FMQ8**

Nivel 7
Nombre Lion's Den
Recruit **T2TT68QGF!WQ**
Veteran **DJDDC6R2FWR8**
Elite **DJBDCYS2F5??**

Nivel 8
Nombre Deep Magic
Recruit **5JR5L1QGGGSQ**
Veteran **LZBDS8R2F8RQ**
Elite **DZBDS8S2F???**

Nivel 9
Nombre Lone Fox
Recruit **52T572Q4G4SQ**
Veteran **MJB2D1R2G2RQ**
Elite **2JB2D1S2G2??**

Nivel 10
Nombre Black Star
Recruit **VJVVLJQGGWSQ**
Veteran **2ZB2T2R2GMQQ**
Elite **2ZB2T2S2GM??**

Nivel 11
Nombre Wild Arrow
Recruit **VZVVXMQ26!SQ**
Veteran **FJJFD3R2G5RQ**
Elite **FJDFD3S2G5??**

Nivel 12
Nombre Mystic Tiger
Recruit **VZRFTMQ2G8SQ**
Veteran **FZJFTMR2G8RQ**
Elite **FZDFTMS2G888**

Excitebike 64

Excitebike Original

Completá el modo tutorial para habilitar la versión original de Excitebike de NES, en la sección "Special Tracks".

Modo Soccer

Terminá en el primer puesto en el round "Silver" de la temporada Novicio para habilitar el modo Fútbol.

Modo Trepar Colinas

Terminá en el primer puesto en el round "Gold" de la temporada Amateur para habilitar el modo Trepar Colinas.

Modo Excite 3D

Terminá en el primer puesto en el round "Challenge" de la temporada Pro para habilitar el modo Excite 3D.

Dreamcast



STARWARS Episode I: Racer

Personajes extra
Terminá en primer lugar en la pista y circuito indicados para habilitar al piloto correspondiente.

Pista / Circuito	Piloto
Boonta Classic / Galactic	Sebulba
Beedo's Wild Ride / Amateur	Aldar Beedo
Howler Gorge / Semi-pro	Ratts Tyerell
Andobi Mountain Run / Galactic	Mawhonic
AP Centrum / Invitational	Slide Paramita
Aquilaris Classic / Amateur	Clegg Holdfast
Sunken City / Semi-pro	Bullseye Navior
Bumpy's Breakers / Semi-pro	Ark Bumpy Roose
Scrapper's Run / Semi-pro	Wan Sandage
Abyss / Invitational	Bozzie Baranta
Coast / Semi-pro	Neva Kee Baroo
Inferno / Invitational	Ben Quadinaros
Mon Gazza Speedway / Amateur	Teemto Pagalies
Mine Run / Amateur	Mars Guo Spice
Zugga Challenge / Semi-pro	Boles Roor
Vengeance / Amateur	Fud Sang
Executioner / Galactic	Toy Dampner

Grand Theft Auto 2

Obtener $500.000
Usá **"MUCHCASH"** como nombre de jugador.

Todas las armas
Usá **"BIGGUNS"** como nombre de jugador.

Rayman 2: The Great Escape

Globox Disc (nivel multiplayer)
En el menú principal, mantené apretado **L** + **R** y presioná **B**(x4).

Mapa extra al final de cada nivel (Raycap)
Antes que el cartel de "Access denied" aparezca, apretá: **A**, **B**, **X**, **Y**, **X**, **Y**.

Texturas en forma de caleidoscopio
Presioná ↓, **A**, ↓, **B**, **A**, **Y**, **X**(x2).

Icono de Rayman en el VMS
Apretá ↑, **X**, **Y**, ↓, **Y**, **X**, ←, →.

Pasaje Secreto
Presioná **A**, **B**, **X**, **Y**, **X**, **Y** en Morb_20 (la segunda sección del nivel de las arañas). Un pasaje secreto que revela los trucos de cómo conseguir todos los poderes aparecerá en pantalla.

Energía Completa
Durante el juego, apretá repetidamente la **R** en un ritmo constante. Nota: Tratá varias velocidades hasta que funcione.

Pantalla de Pausa completa
Poné el juego en Pausa y apretá **X** + **Y**.

Rainbow Six

Munición Infinita
Dispará todas tus balas excepto una, luego recargá el arma. La munición se recargará pero no vas a perder un cartucho. Repetilo todas las veces que quieras para tener munición ilimitada.

MDK 2

Poner a Kurt en pantalones cortos
En el menú principal mantené apretado **L** + **R** y presioná **X**(x2), **Y**, **X**.

Paneo de Cámara
Poné el juego en pausa, mantené apretado **L** + **R** y presioná **B**, **A**, **B**, **A**.

Modo cámara lenta
Mientras jugás con Max, mantené apretado **R** y presioná ↑(x4).

Los sonidos de gases del Doctor Hawkins
Mientras jugás con el Doctor Hawkins, presioná **L** + **R** + ← + **A**.

Pantalla de Pausa completa
Pone el juego en Pausa y apretá **X** + **Y**.

Armada

Vida Infinitas
En la pantalla de presentación, mantené apretado **START** en el pad C y presioná **A**, **B**, **A**, **B**, ↑, ↓ en el pad D.

Juego Continuo
Presioná **START** en el segundo controlador inmediatamente después de que tu última nave explote para continuar con el juego. Luego, hacé que el segundo jugador salga del juego y el jugador uno podrá seguir jugando.



de next level extra y next level!

números atrasados

Enero / Febrero 2000

NUMERO 1 NL EXTRA



Solución Completa: Tomb Raider: The Last Revelation - Trucos: Fighting Force 2 - Ape Escape - FIFA 2000 - Medal of Honor - Gran Turismo 2 - Toy Story 2
Póster: Tomb Raider: The Last Revelation

Marzo / Abril 2000

NUMERO 2 NL EXTRA



Guías: Gran Turismo 2 - El ABC de la PlayStation (todos los trucos de la Play) - Solución Completa: Medal of Honor - Trucos: Rainbow Six - Supercross Circuit - RE: Code Veronica - Top Gear Rally
Póster: Dead or Alive 2

Mayo 2000

NUMERO 3 NL EXTRA



Guías: Deception III - El ABC de la PlayStation (última parte) - Soluciones Completas: Syphon Filter 2 - Galerians - Trucos: Medievil II - Rollcage Stage II - Urban Chaos - Virtua Cop 2 - Carrier
Póster Doble!: Shenmue

Septiembre 1999

NUMERO 8



Especial: Informe exclusivo de "The Last Revelation" - Soluciones: Guía de Driver (1ra parte)
Trucos: Duke Nukem: TTK Croc 2 - Crash Bandicoot 3 - Actua Soccer 3 - FIFA 99 - MK4 - MK Trilogy - MK Mythologies y más...

Octubre 1999

NUMERO 9



Especial: Final Fantasy VIII ¿El mejor juego de Play? Soluciones: Guía de Driver (2da parte) y la primera parte de la guía de Soul Reaver - Trucos: Tarzan - Grand Theft Auto - Sled Storm - Sega Rally 2 - Mario Golf y más

Noviembre 1999

NUMERO 10



Especial: La Dreamcast sale a pelear - Soluciones: Guía de Soul Reaver (2da parte), Dino Crisis y Final Fantasy VIII (1ra parte)
Trucos: Wipeout 3 - Speed Freaks - Centipede - Quake 2 - Neon Genesis Evangelion y mucho más!

Diciembre 1999

NUMERO 11



Especial: Pokémon: Te mostramos la pokémañía! Soluciones: Guías de Final Fantasy VIII (2da parte), Resident Evil 3 y X-Files! Trucos: Pac-Man World - Crash Team Racing - Ready 2 Rumble - Hydro Thunder - R. Rash 64

Enero 1999

NUMERO 12



Especial: Revisamos el Donkey Kong 64 y los mejores juegos del verano - Soluciones: Guías de Final Fantasy VIII (3ra parte), Resident Evil 2 y Mission: Impossible
Trucos: Spyro 2 - Test Drive 6 - V. Fighter 3TB

Febrero 1999

NUMERO 13



Especial: La conspiración Capcom / Umbrella
Soluciones: Guías de Gran Turismo 2 y Soul Calibur
Trucos: CyberTiger - NBA Live 2000 - Lego Racers - Warpath: J. Park - Twisted Metal 4 - Virtua Striker 2: Version 2000.1

Marzo 1999

NUMERO 14



Especial: Informe con las características de la PlayStation 2 - Soluciones: Guía de Toy Story 2 y Tomorrow Never Dies
Trucos: Ready 2 Rumble - FIFA 2000 - Mario Party 2 Soul Fighter - Crazy Taxi - Zombie Revenge y más!

Abril 1999

NUMERO 15



Especial: Conseguimos una Play2 y te la mostramos! Soluciones: Guía de Fear Effect - Trucos: Die Hard Trilogy 2 - Syphon Filter 2 - Twisted Metal 4 - Jet F. Gemini - Dynamite Cop y más - Poster Doble!: Pokémon / NFS: P. 2000

Mayo 2000

NUMERO 16



Especial: Resultados de la Primera Selección Anual a los mejores juegos de 1999! Soluciones: Análisis a fondo y Guía de Vagrant Story - Trucos: Syphon Filter 2 - NFS: Porsche Unleashed - Dead or Alive 2 - Gauntlet Legends

COMO CONSEGUIR LOS EJEMPLARES ATRASADOS:

Obtenerlos es muy sencillo, sólo hay que tener en cuenta que estos métodos son válidos únicamente para los que vivan dentro de la República Argentina. Para realizar tu pedido sólo tenés que optar por alguna de las siguientes opciones:

A Pasar por nuestra Editorial:

En nuestras oficinas contamos con todos los números en existencia de las revistas, por lo que únicamente tenés que pasar a buscar los que estés necesitando.

B Giro Postal o Telegráfico:

Si querés pedir las revistas por este método, tenés que acercarte hasta cualquier sucursal de Correo Argentino y enviarnos un Giro Postal o Telegráfico por el valor total de los números solicitados (fijate bien que el costo varía si es un de Next Level o Next Level Extra), indicando en el giro que es para **"Martín Varsano - DNI 21.495.971"**, a la siguiente dirección: **"Casilla de Correo N° 1488 - Correo Central (C1000WAO) - Capital Federal"**.
Por favor especificá en el reverso del giro cuáles son los ejemplares que querés y si son de Next Level o Next Level Extra.
A vuelta de correo vas a recibir tus números atrasados. No tenés que pagar costo adicional por el envío.

C Pedidos Contra Reembolso:

Este es el método ideal si no querés moverte de tu casa para pedir ejemplares atrasados. Lo podés hacer por cualquiera de estas dos formas:

1- Por teléfono, al **4961-8424**, si vivís en el interior no te olvidés de marcar el prefijo (**011**). El horario de atención telefónica es de Lunes a Viernes de 12 a 18 horas.
2- Por e-mail, a la siguientes direcciones:
ventasnl@ciudad.com.ar (Para Next Level) y **ventasnle@ciudad.com.ar**i (Para Next Level Extra), indicando en el mensaje cuáles son los ejemplares que querés y si son de Next Level o Next Level Extra.

Estos recargos son unicamente para el método de contra reembolso:

Hasta 2 ejemplares	$3,75 (más el costo de la/s revista/s)
Hasta 4 ejemplares	$6 (más el costo de la/s revista/s)
Hasta 10 ejemplares	$8 (más el costo de la/s revista/s)

El precio indicado de envío es estimativo, y puede variar según el peso. Tampoco está incluido el costo de las revistas, que es el siguiente: Next Level Extra - **$2,90**
Next Level - **$4,90**

En todos los casos es necesario especificar claramente el NOMBRE Y APELLIDO del destinatario, **DIRECCION**, **CODIGO POSTAL**, **TELEFONO**, **CIUDAD** y **PROVINCIA**.
IMPORTANTE!: La falta de alguno de estos datos (el teléfono es imprescindible en la opción de contra reembolso) puede impedir el envío de los ejemplares solicitados.